

# MOBILE SUIT MSZ-010 ZZ GUNDAM "Ver.Ka"

SPECIFICATION / MODEL NUMBER: MSZ-010, TOTAL HEIGHT: 19.86 m, WEIGHT: 32.7 t,  
MATERIAL: GUNDARIUM ALLOY  
ARMAMENTS / 60mm VULCAN GUN x2, DOUBLE BEAM RIFLE x1, HIGH MEGA CANNON x1,  
HYPER BEAM SABER (BEAM CANNON) x2, MISSILE LAUNCHER x2, SHIELD x2

**CONSTRUCTOR: ANAHEIM ELECTRONICS**



GUNDAM.INFO Search

[www.gundam.info](http://www.gundam.info)

バンダイホビーサイト | [www.bandai-hobby.net/](http://www.bandai-hobby.net/)  
Any fees accrued by your access method and connection to the website are  
your own responsibility.  
ホームページへのアクセスによる通信料等はお客様の責任で負担をお願いします。

PROTO TYPE TRANSFORMABLE MOBILE SUIT  
U.C.0088(A.E.U.G.)

※画像の完成品は塗装してあります。※画像と商品とは、多少異なりますのでご了承ください。※本書内の開発画稿は準備稿です。

• The completed product in the image has been painted. • The actual product may vary slightly from the images on the package.  
• The developmental images in this booklet are provisional drafts.

**BAN  
DAI**

0224519



# MOBILE SUIT MSZ-010 ZZ GUNDAM "Work"

肩部や脚部はたくましい印象だが、小さめの頭部とくびれた腹部、長く伸びた四肢で、頭身は高い。アニメーション設定と劇中イメージを反映させたプロポーションになっている

The shoulders and leg units may seem hefty, but the small head, curved abdomen, and long arms and legs result in a high head-to-body ratio. The proportions reflect the anime setting and overall image from the original series.

胸部のブレードアンテナ、インテークなどパーツの一部に“エクストラフィニッシュ”が施されている。この特殊加工では表面の粒子が粗いため、光の反射が光沢のあるメッキよりも落ち着いた印象を受ける

Some of the parts used for the blade antennas on the chest unit and the air intakes feature an "Extra Finish." The coarse particles on the surface of the finish produce a more subdued appearance than that of shiny plated parts.

脚部や胸部の裏側には、いわゆるメカ色のパーツが“裏貼り”されている。可動や変形で隙間が見えてもディテールが落とし込まれており、メカニカルな演出が楽しめる

The leg and chest units are "backed" by Mech-colored parts. The details can be seen during posing and transformation to enjoy its mechanical display.

コクピット・シートには、メインパイロットであるジュード・アシタのフィギュアが収まる

The cockpit seat can hold a figure of Judeu Ashta, the main pilot of the ZZ Gundam.



## コア・ファイター CORE FIGHTER

コア・ファイターが2機付属し、劇中の合体シーンで見られたコア・トップ、コア・ファイター、コア・ベースの3機編隊を再現できる

Two Core Fighters are included and can be used to recreate the three-aircraft formation with the Core Top, Core Fighter, and Core Base from the combining scenes in the anime series.

## コア・トップ CORE TOP

Aパーツ(上半身)が変形し戦闘機としての機能をもった形態。コア・ブロックとドッキングする。コクピットにもう1人パイロットを搭乗させることができる

A mode where the A Parts (upper body) transform and gain the functions of a fighter plane. The Core Top combines with the Core Block, and its cockpit can hold an additional pilot.

## ダブル・ビーム・ライフル DOUBLE BEAM RIFLE

ZZガンダム専用の2連装ビーム・ライフル。変形してコア・トップの機首を構成するだけでなく、ランディングギアの展開ギミックも設けられている

A double barrel beam rifle exclusive to the ZZ Gundam. Not only does it become the nose cone of the Core Top, but it also includes a gimmick to unfold its landing gear.

## ビーム・サーベル BEAM SABER

バックパックのビーム・キャノンがビーム・サーベルとして使用できる

The Beam Cannons on the backpack can also be used as Beam Sabers.

巨大なバックパックにはミサイル・ランチャーを装備。カバーを開くと、内部にミサイルの形状が再現されている

The large backpack is armed with missile launchers. The form of the missiles inside have been recreated and can be seen when the cover is opened.

バックパックは腰と背中との2か所で固定され、接地しての自立が可能になっている。ふくらはぎはパーツ同士との重なりによって密度感を高めている

The backpack is attached to both the waist and back, allowing the kit to stand on its own feet. The calves consist of multiple layers of parts, adding to the intricate design.





コア・ブロックを収めた胴体は3軸構造になっており、「捻り」「前屈」にも対応する。肩部には複数の可動軸があり、腕の動きにスラスター・ユニットが干渉することなく、合体完了後の決めポーズが可能になっている

The torso has a built-in Core Block System, and its three-axis structure allows it to twist at its waist as well as bend over. The shoulder units include multiple articulated joints, which allow it to assume its post-combination pose without the thruster units hindering the articulation of the arms.

## コア・ブロック CORE BLOCK

コア・ファイターからコア・ブロックへ変形し、ZZガンダムの胴体を構成する。変形時、コクピットは90度回転する

The Core Fighter transforms into the Core Block, which becomes the ZZ Gundam's torso. The cockpit rotates 90 degrees during the transformation.



ジュード・  
アーシタ  
JUDAU ASHTA

## コア・ベース CORE BASE

Bパーツ(下半身)が変形しコア・ファイターと合体した形態。脚部はふくらはぎが回転し、ランディングギアを展開する

A mode where the B Parts (lower body) transform and combine with the Core Fighter. The parts below the calves of the leg units rotate to reveal landing gear.



変形時に主翼となるシールドは、航空機の構造を意識したディテールと形状を演出している。主翼は動翼(フラップ、エルロン)が再現され、隙間やスリットからグレーのパーツが覗き、多層構造を演出している

The shields, which become wings after transformation, exhibit details and forms that are based on aircraft structures. The flaps and ailerons on the wings are recreated and feature gray parts that are visible from seams and slits to produce a layered effect.

## Gフォートレス G FORTRESS

コア・トップ、コア・ファイター、コア・ベースの3機がドッキングして完成する形態。人型の名残を感じさせないフォルムが特徴的

A mode where the Core Top, Core Fighter, and Core Base are combined. Its distinguishing feature is its form that leaves no trace of its humanoid shape.

※一部の画像はバンダイプラモデルアクションベース1(別売り)を使用しています。  
\*Some images show the product on the ACTION BASE 1 (sold separately).

# ⚠ 注意

お買い上げのお客様へ 必ずお読みください。

- 本商品の対象年齢は15才以上です。対象年齢未満のお子様には絶対に与えないでください。
- 小さな部品がありますので、小さなお子様が誤って飲み込まないように注意してください。窒息などの危険があります。
- ビニール袋を頭からかぶったり、顔を覆ったりしないでください。窒息する恐れがあります。
- 尖った部分や鋭い部分がありますので、取り扱いや保管場所に注意してください。思わぬケガをする恐れがあります。

# ⚠ CAUTION

Read the following instructions before use.

- This product is for 15 years old and up. Not suitable for children under this age.
- This product contains small parts. Be careful to prevent children from accidentally swallowing them in order to avoid choking.
- Never cover your face with the plastic bag to avoid suffocation.
- Pay attention to sharp parts and edges. Handle and store them with care to avoid injury.

## <組み立てる時の注意>

- 組み立てる前に説明書をよく読みましょう。
- 部品は番号を確かめ、ニッパーなどできれいに切り取りましょう。切り取った後のクズは捨ててください。
- 部品の加工の際の刃物、工具、塗料、接着剤などのご使用にあたっては、それぞれの取扱説明書をよく読んで正しく使用してください。
- 塗料には、より安全な「水性塗料」のご使用をおすすめします。
- 尖った先端や薄い縁端部に触れながらの組み立てには十分ご注意ください。

※ この商品には道具類は入っていませんので、別にご用意ください。

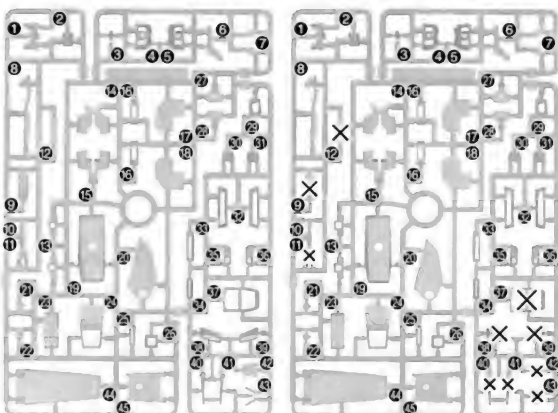
## <Notes on assembly>

- Carefully read the instructions before assembling.
- Check the part numbers, and cut them cleanly with nippers. Discard the remnants.
- Carefully read the user manuals for all edged tools, paints, adhesives, etc. used in assembly and use them correctly.
- Use of water-based paint is recommended for safety reasons.
- Pay extra attention when handling sharp points and edges.
- Tools are not included.

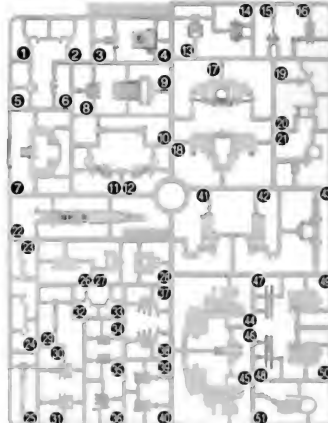
## パーツリスト Parts List (×印は使用しないパーツです。)

(x indicates parts not needed.)

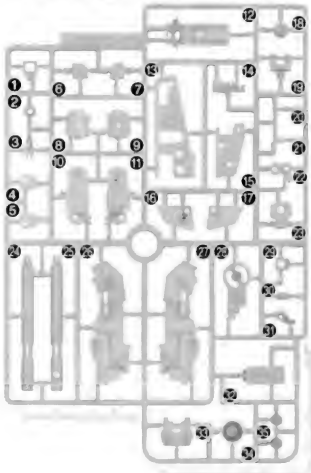
Aパーツ(イロブラ) (PS) (×2)  
A Parts (Multi-colored) (PS) (×2)



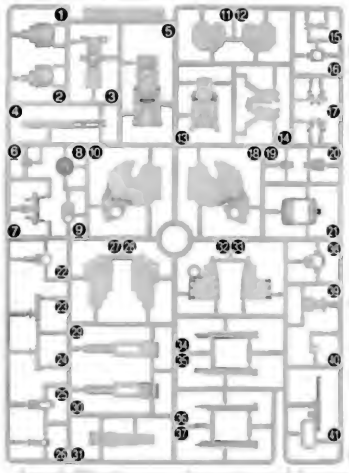
Bパーツ(グレー) (PS)  
B Parts (Gray) (PS)



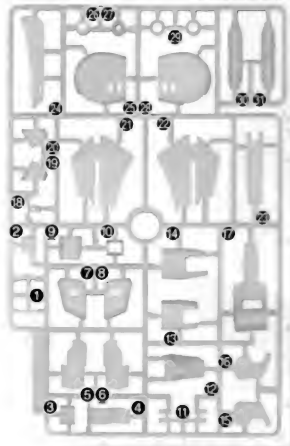
Cパーツ(グレー) (PS) (×2)  
C Parts (Gray) (PS) (×2)



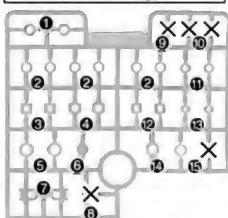
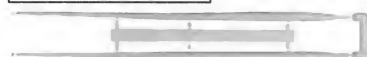
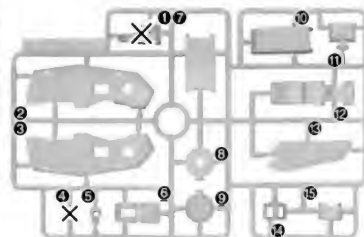
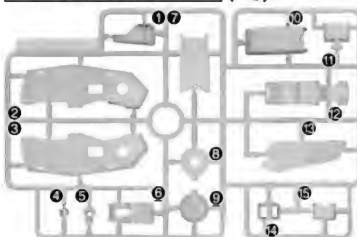
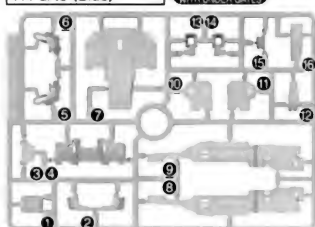
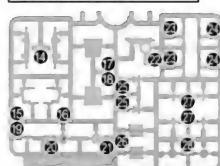
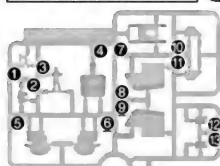
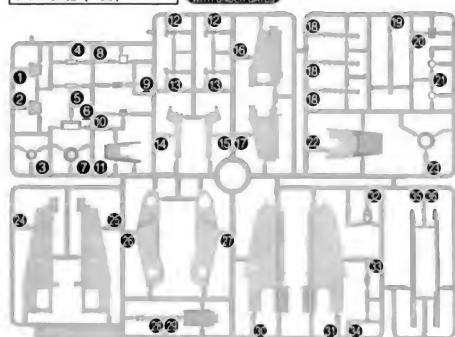
Dパーツ(グレー) (PS) (×2)  
D Parts (Gray) (PS) (×2)



Eパーツ(ホワイト) (PS) (×2)  
E Parts (White) (PS) (×2)







\* Bubbles may be present in the clear parts from manufacturing.

International customers, please visit: <http://bandai-hobby.net/>

部品番号	部品代	送料	取付工賃	取付材料費	取付機油	取付機油代
部品番号	取扱説明書	12、13	Zパーツ	シール	水転写式デカール	その他の部品
部品代	200円	各60円	各100円	60円	200円	各60円
郵送料	205円	200円	140円	82円	120円	120円

5

# 組み立て中に使用されているアイコン Symbols used in instructions

	・ ①→②の順番で組み立てる ・ Assemble in numerical order ①→② ...		・ 向きに注意して組み立てる ・ Pay attention to part orientation when assembling.		・ 部品を数値の個数作る ・ Build specified number of parts.		・ シールの番号 ・ Sticker number
	・ 数値に合わせて回転させる ・ Rotate as indicated.		・ 先に組み立てる ・ Assemble this part first.		・ 後から組み立てる ・ Assemble this part later.		・ 反対側も同じように動かす ・ Move the opposite side as well.
	・ 反対側に取り付けるパーツ ・ Attach to the opposite side.		・ どちらかを選んで取り付ける ・ Select a part to attach.		・ 切り取り注意 ・ Do not cut.		・ 切り取るここ ・ Cut here.

## 1 CORE FIGHTERS

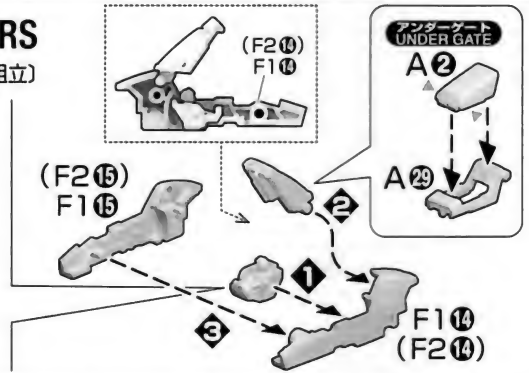
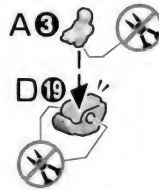


### 1-1 CORE FIGHTERS

〔コア・ファイターの組立〕

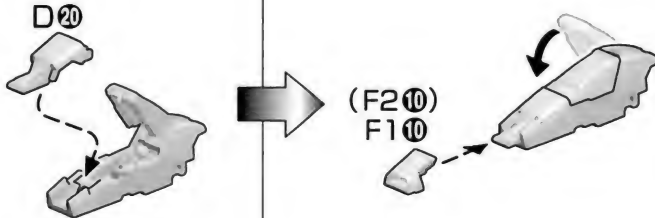
**x2**

※ A⑥は1個、22ページで  
使用することもできます。  
・ One A⑥ part can be  
used on page 22.



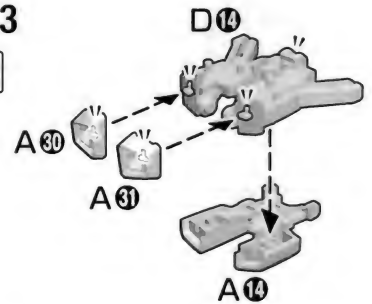
### 1-2

**x2**



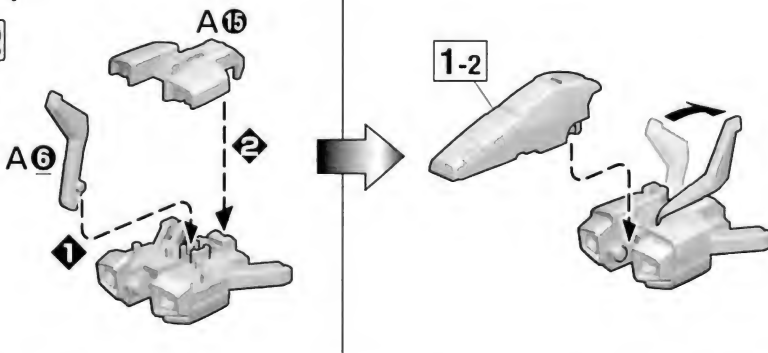
### 1-3

**x2**



### 1-4

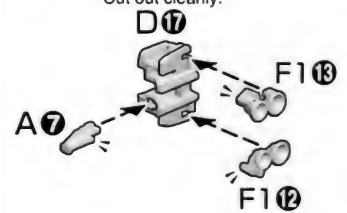
**x2**



### 1-5

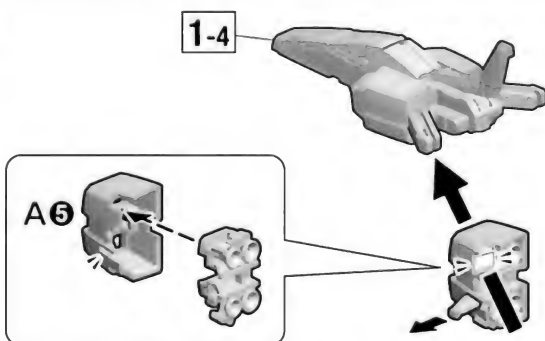
**x2**

きれいに  
切り取ります。  
Cut out cleanly.



### 1-6

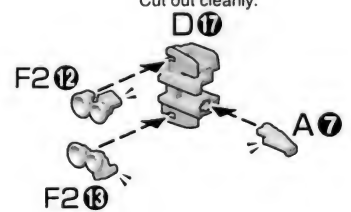
**x2**



### 1-7

**x2**

きれいに  
切り取ります。  
Cut out cleanly.



**x2**

・ 部品を数値の個数作る  
・ Build specified number of parts.

・ 切り取り注意  
・ Do not cut.

**1**

・ ①→②の順番で組み立てる  
・ Assemble in numerical order ①→② ...

# 1-8

×2

1-6

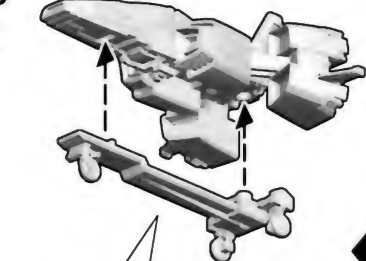
1-7

A4

〈上から見た図〉  
〈View from above〉

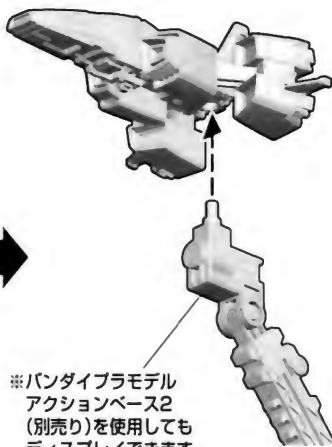
# 1-9

×2



A8

A1

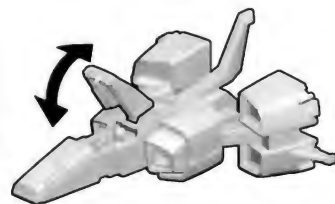


※バンダイプラモデル  
アクションベース2  
(別売り)を使用しても  
ディスプレイできます。  
\* ACTION BASE 2 (sold separately)  
may also be used to display the model.

# 1-10

×2

〈コクピットハッチの開けかた〉  
〈How to open the cockpit hatch〉



## 2 CHEST

## 2-1 CHEST

〔ボディの組立〕

B2

H6

アンダーゲート  
UNDER GATE

前  
FRONT

H2

B1

H5

アンダーゲート  
UNDER GATE

B7

# 2-2

B18

B6

B13

D25

D25

A37

B17

組み立て中に使用  
されているアイコン  
Symbols used in instructions

×2

・部品を数値の個数作る  
・ Build specified number of parts.

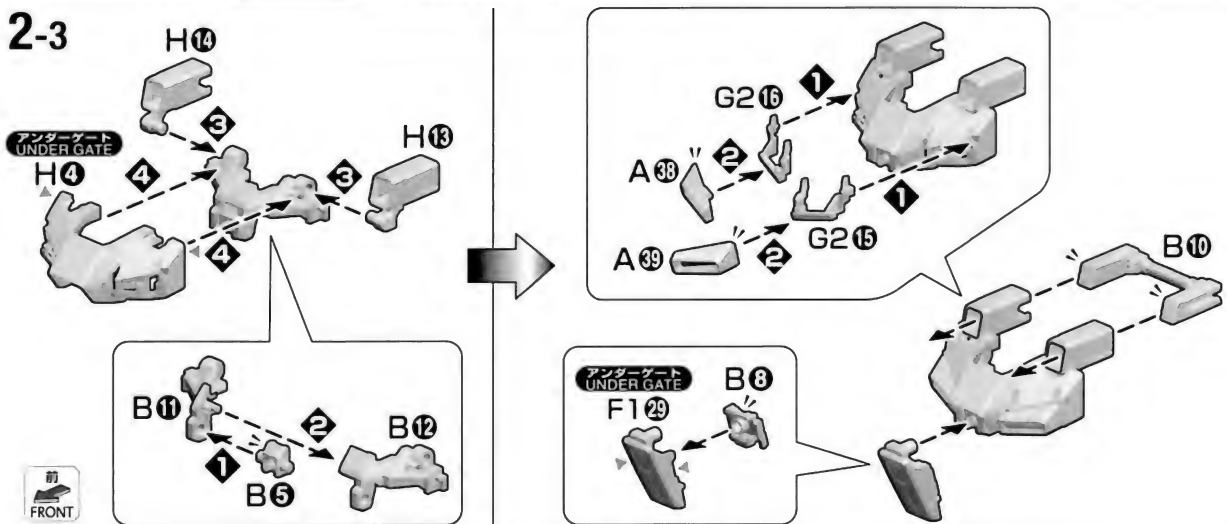


・どちらかを選んで取り付ける  
・ Select a part to attach.

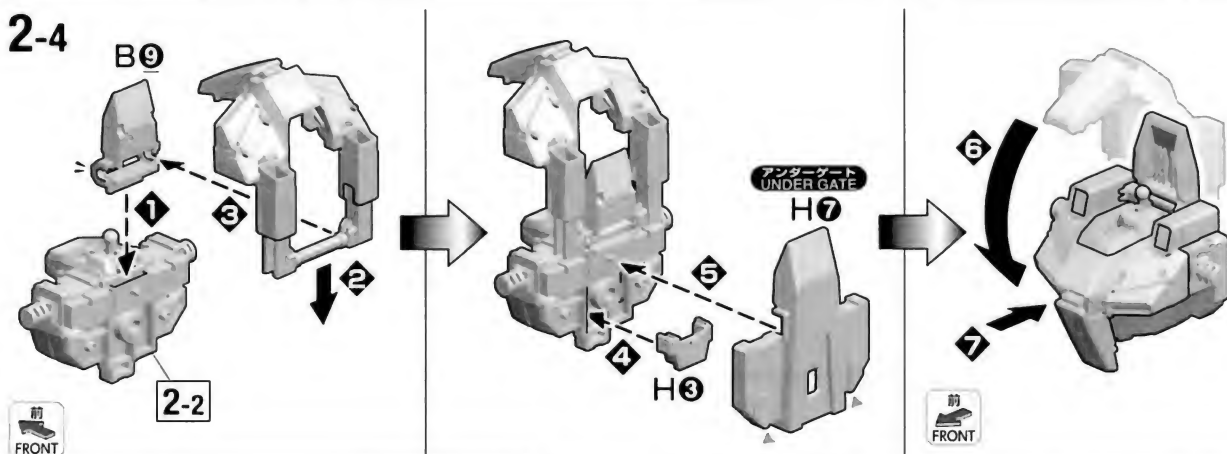


・切り取る  
・ Cut here.

## 2-3



## 2-4

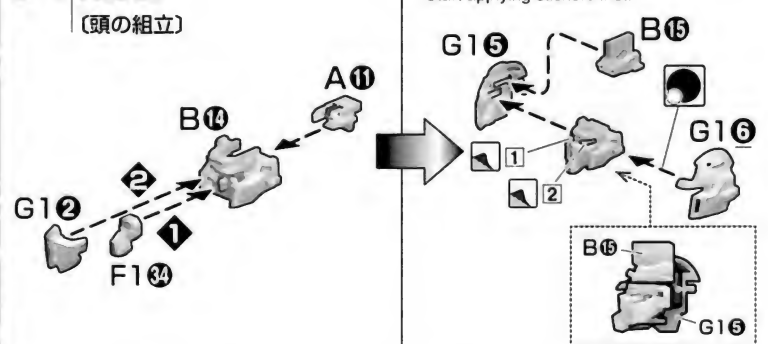


## 3 HEAD

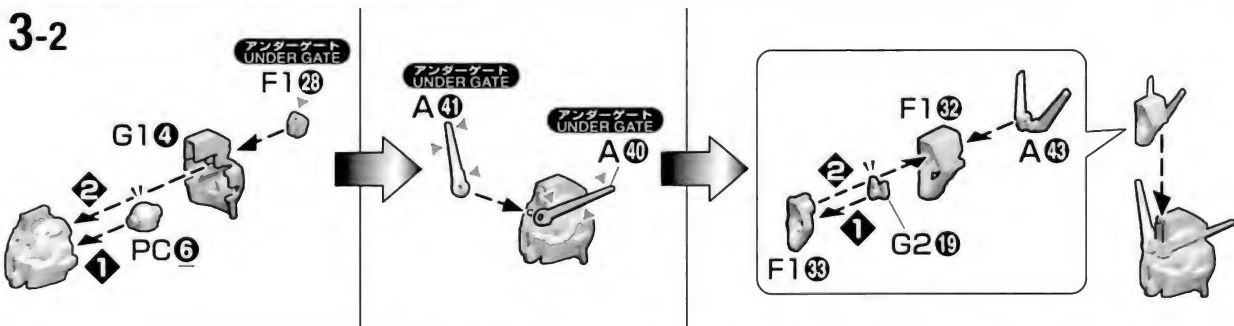


### 3-1 HEAD

(頭の組立)



## 3-2



組み立て中に使用  
されているアイコン  
Symbols used in instructions

1

・の順で組み立てる  
・ Assemble in numerical order

1

・シールの番号  
・ Sticker number

・後から組み立てる  
・ Assemble this part later.



4

RIGHT ARM

5

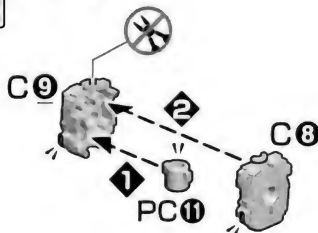
LEFT ARM



## 4-1 ARMS

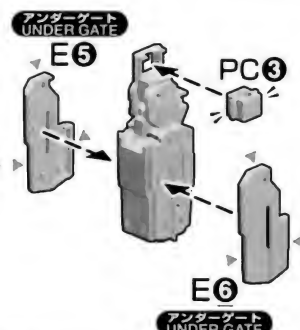
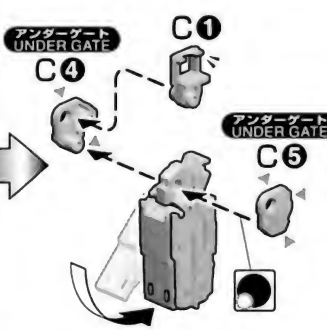
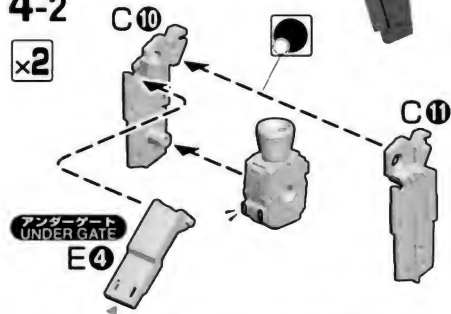
〔腕の組立〕

x2



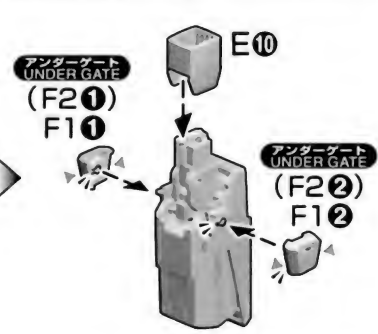
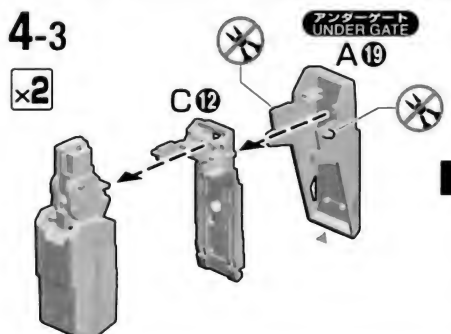
## 4-2

x2



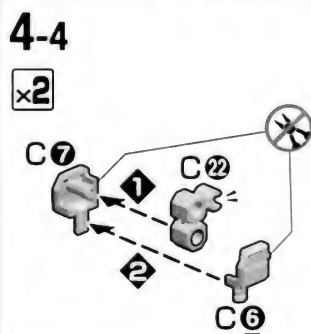
## 4-3

x2



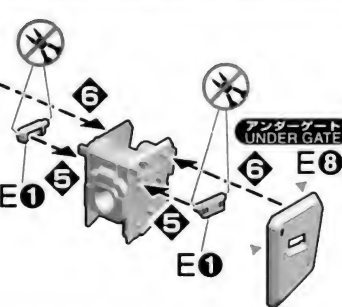
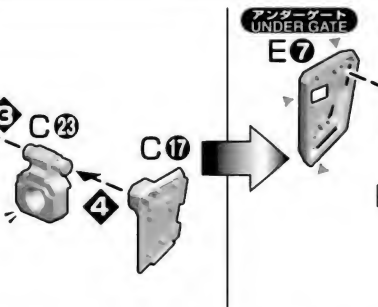
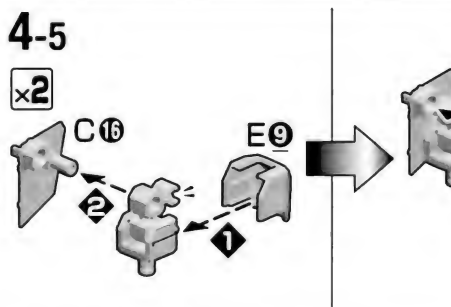
## 4-4

x2



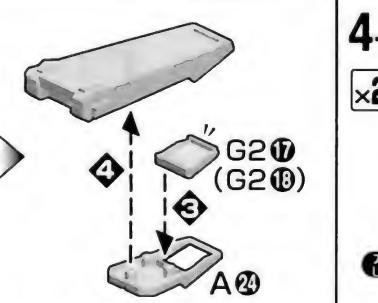
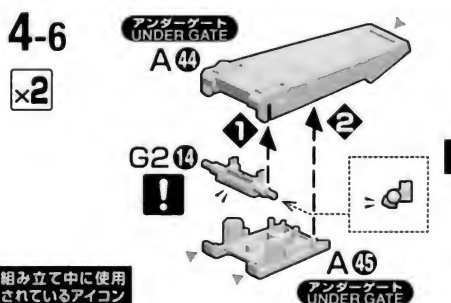
## 4-5

x2



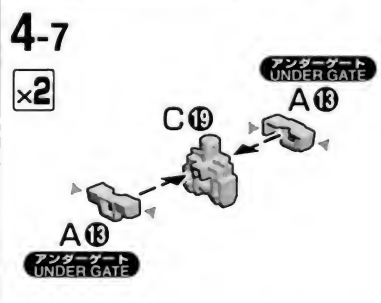
## 4-6

x2



## 4-7

x2



組み立て中に使用  
されているアイコン  
Symbols used in instructions

x2

・部品を数値の個数作る  
・ Build specified number of parts.



・切り取り注意  
・ Do not cut.



・1 → 2 → 3 の順番で組み立てる  
・ Assemble in numerical order 1 → 2 → 3

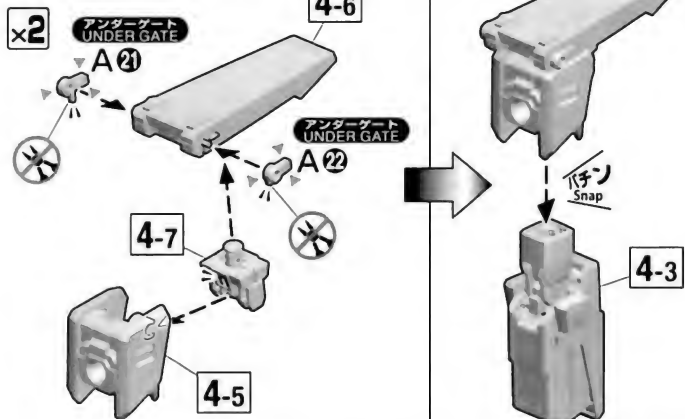


・後から組み立てる  
・ Assemble this part later.

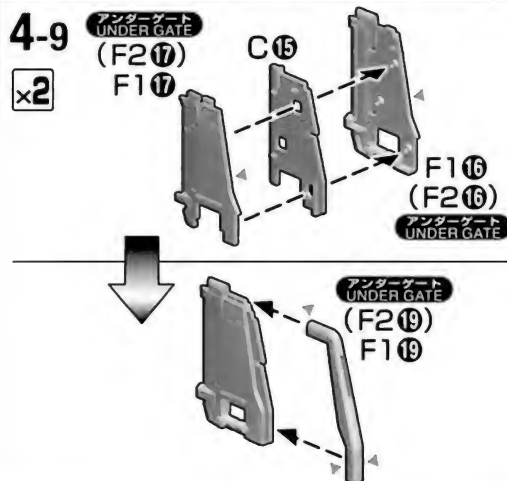


・向きに注意して組み立てる  
・ Pay attention to part orientation when assembling.

## 4-8

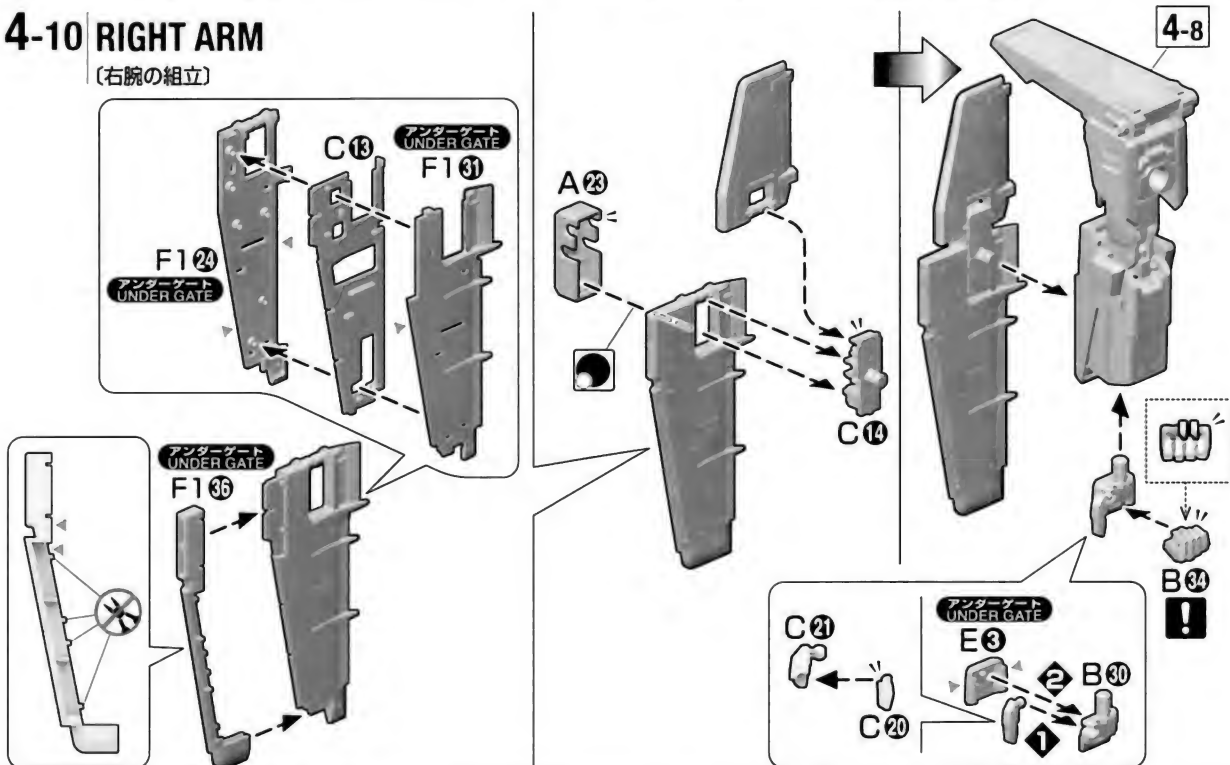


## 4-9



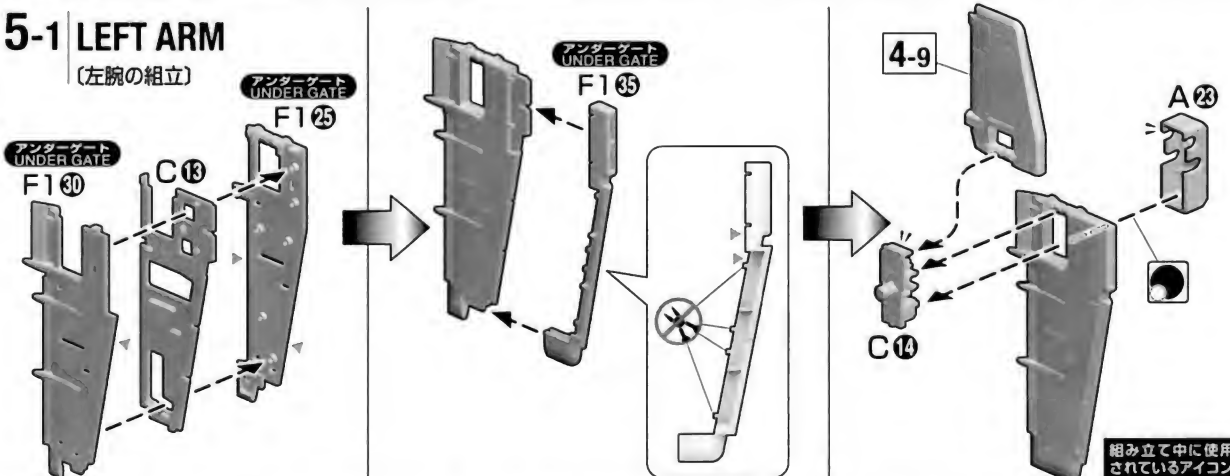
## 4-10 RIGHT ARM

(右腕の組立)



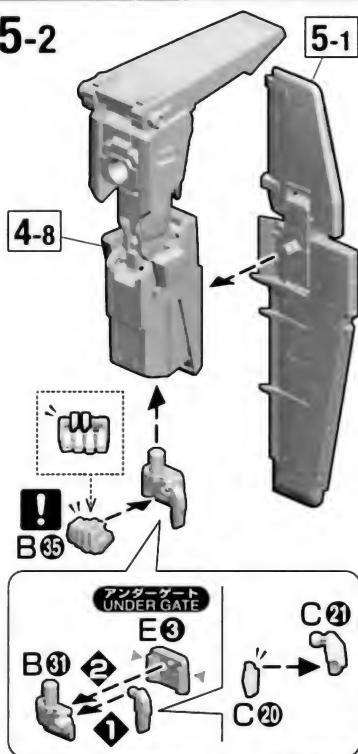
## 5-1 LEFT ARM

(左腕の組立)





5-2



6

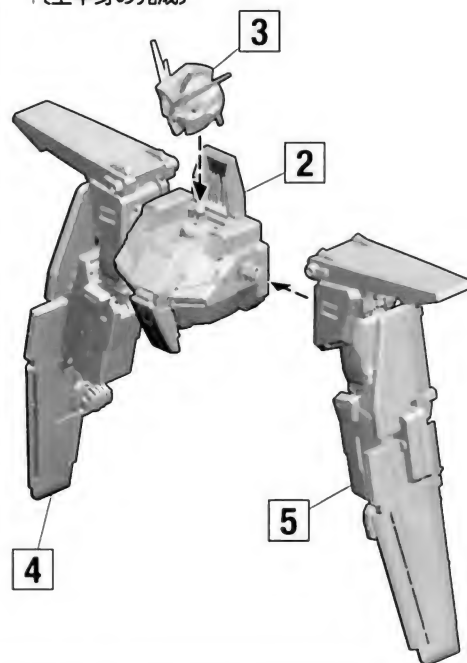
UPPER BODY



6

UPPER BODY

〔上半身の完成〕



7

RIGHT LEG

8

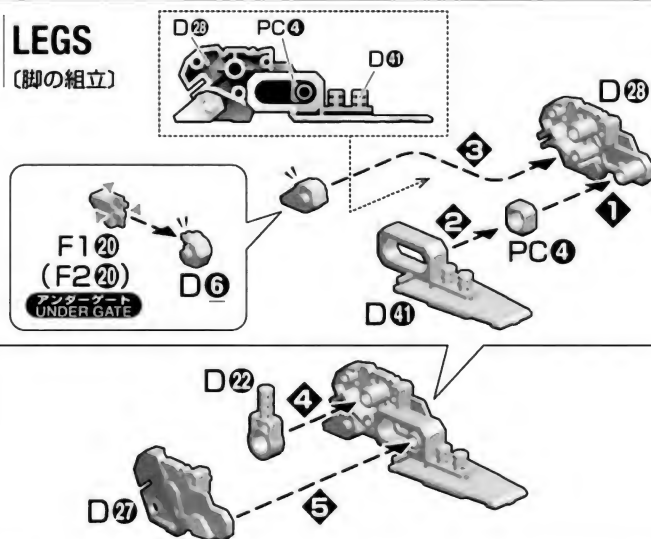
LEFT LEG



7-1 LEGS

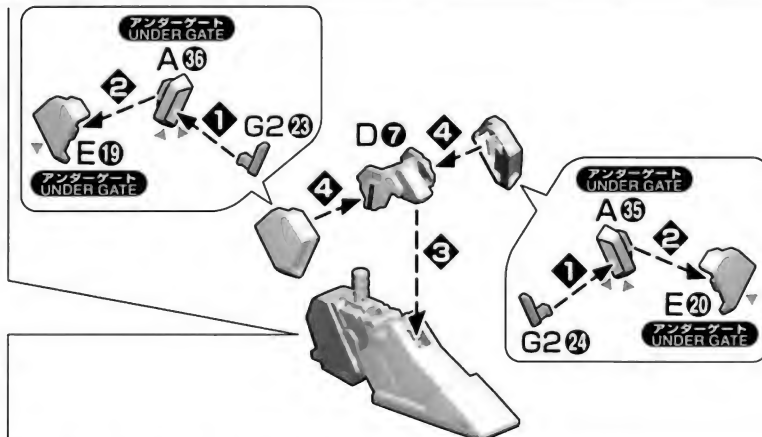
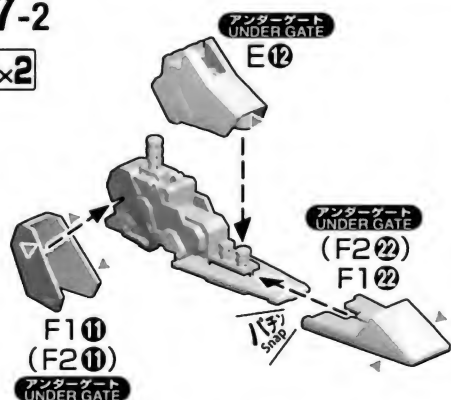
〔脚の組立〕

x2



7-2

x2



組み立て中に使用  
されているアイコン  
Symbols used in instructions

1

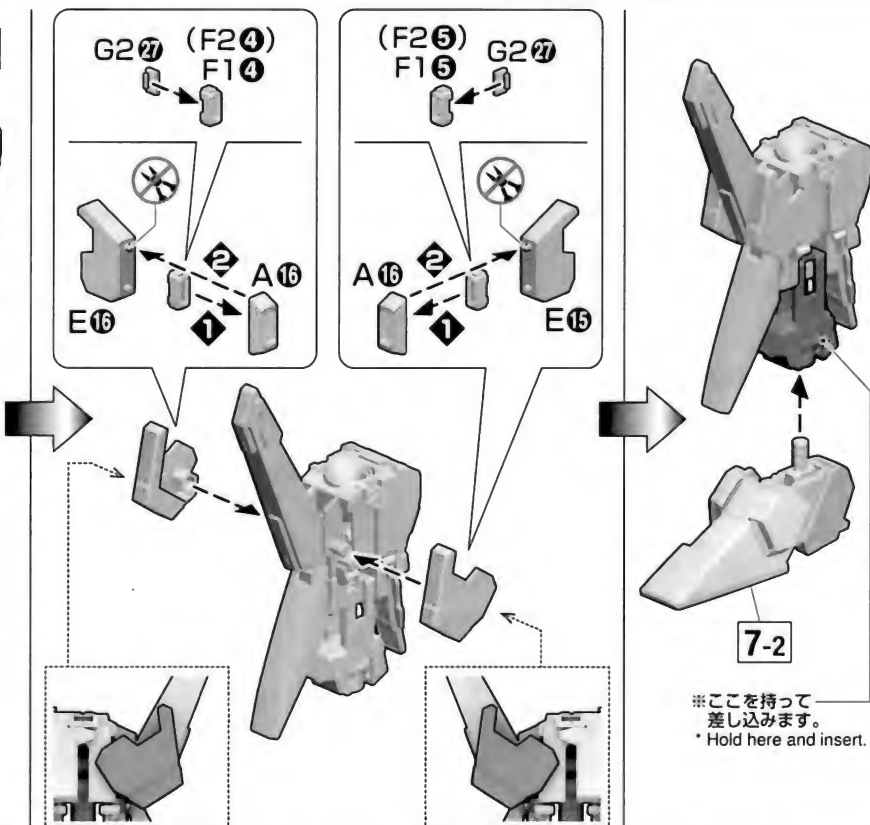
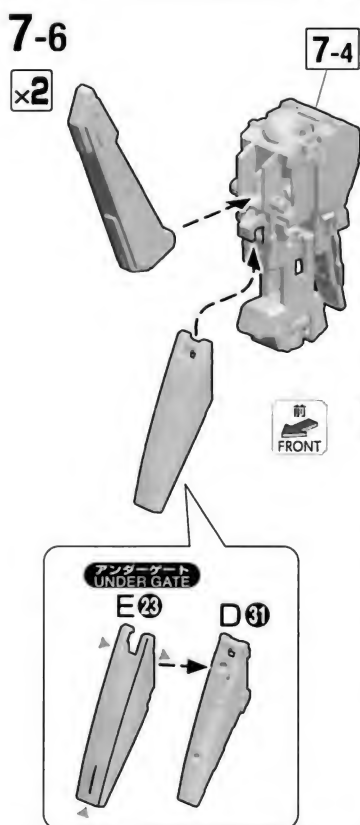
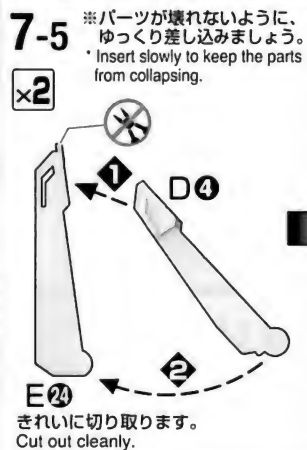
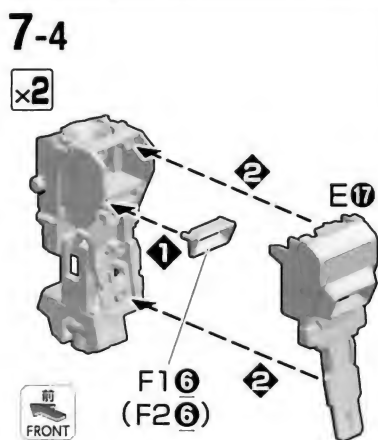
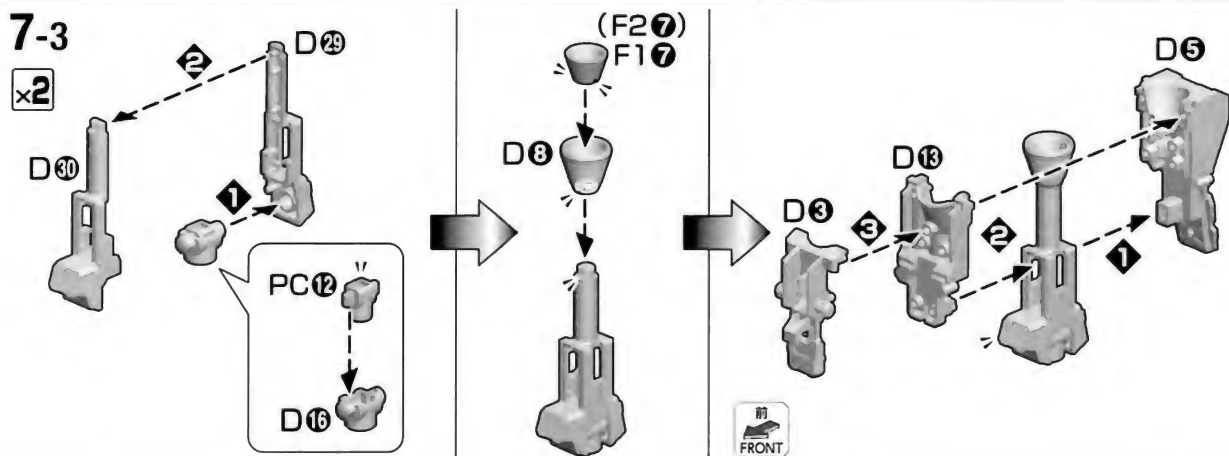
・の順番で組み立てる  
・ Assemble in numerical order ①, ②, ...

!

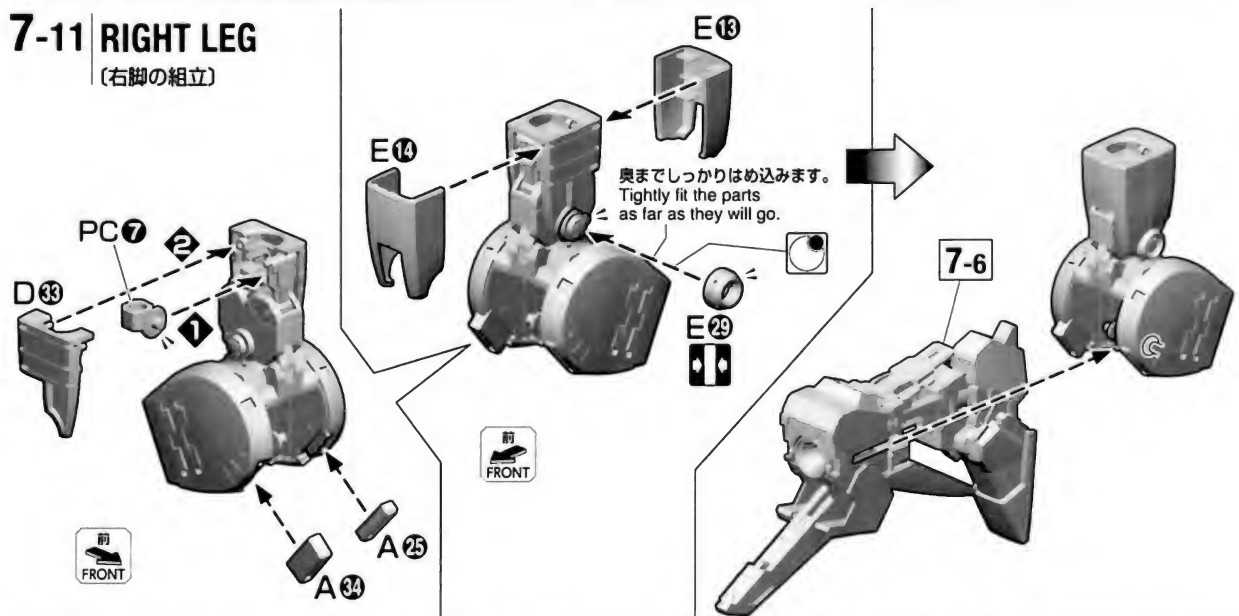
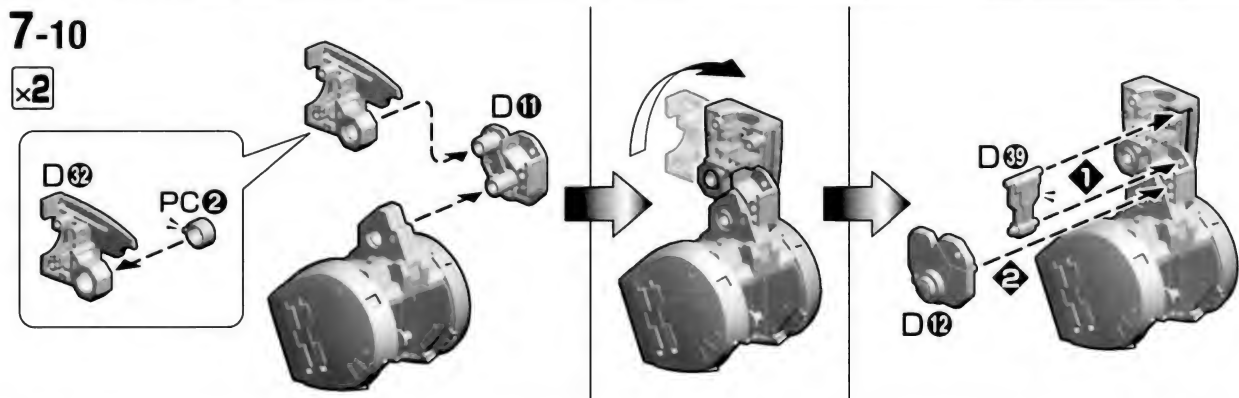
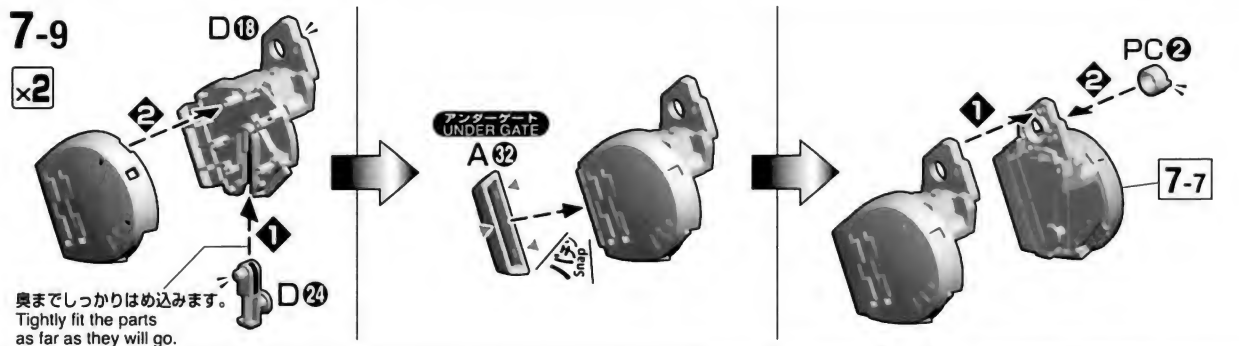
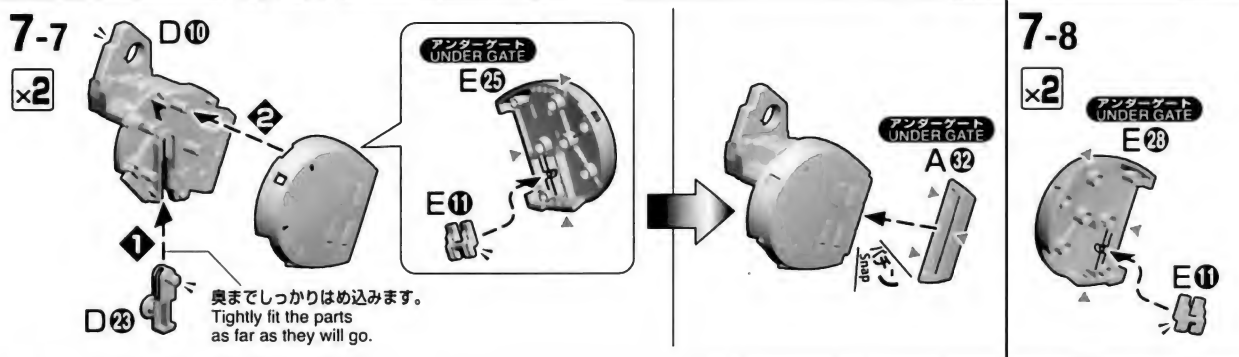
・向きに注意して組み立てる  
・ Pay attention to part orientation  
when assembling.

x2

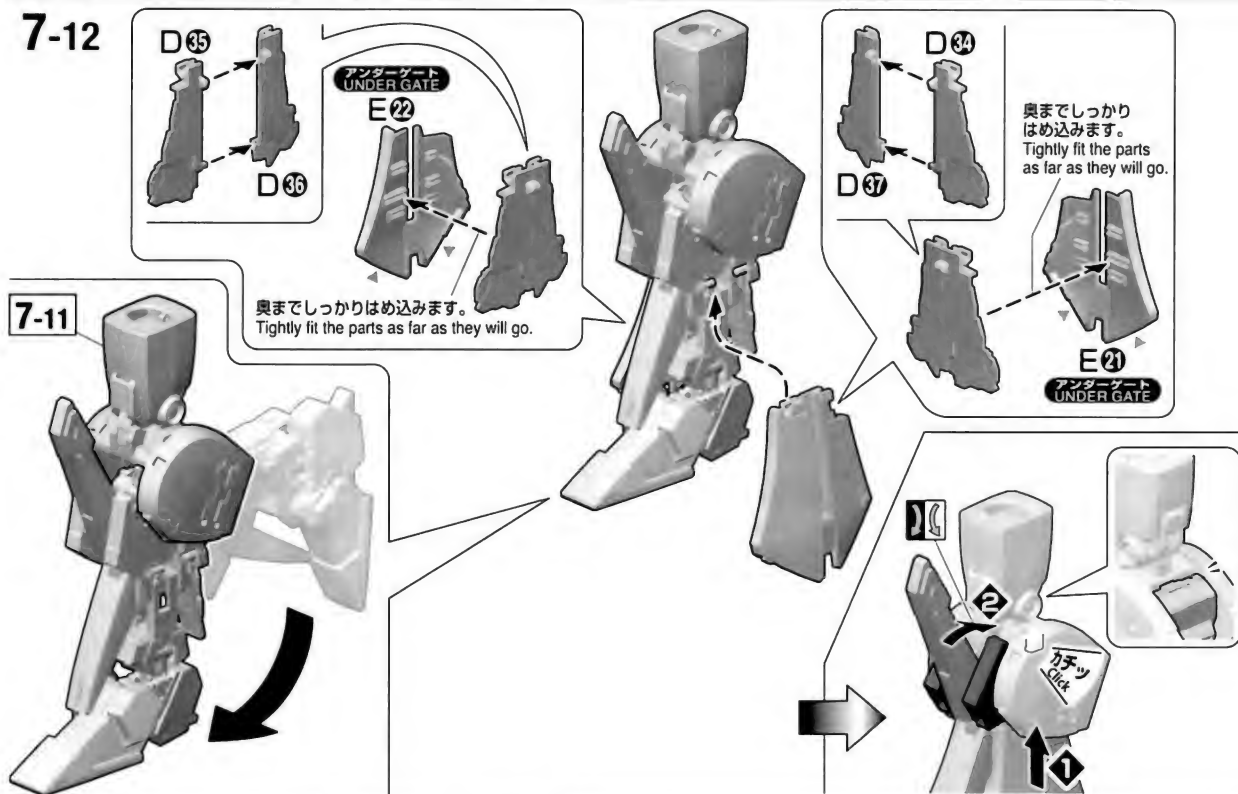
・部品を数値の個数作る  
・ Build specified number of parts.



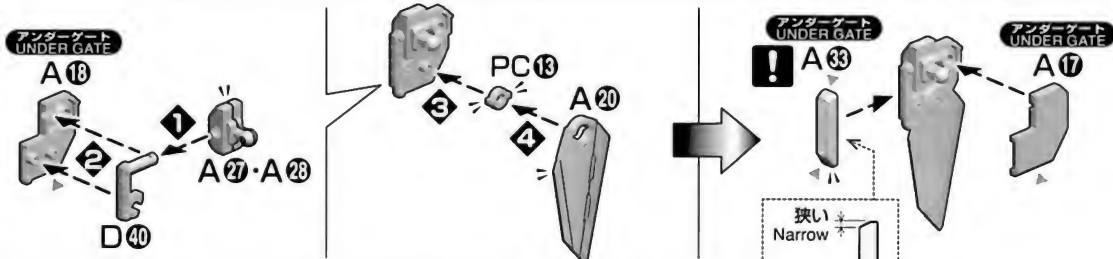




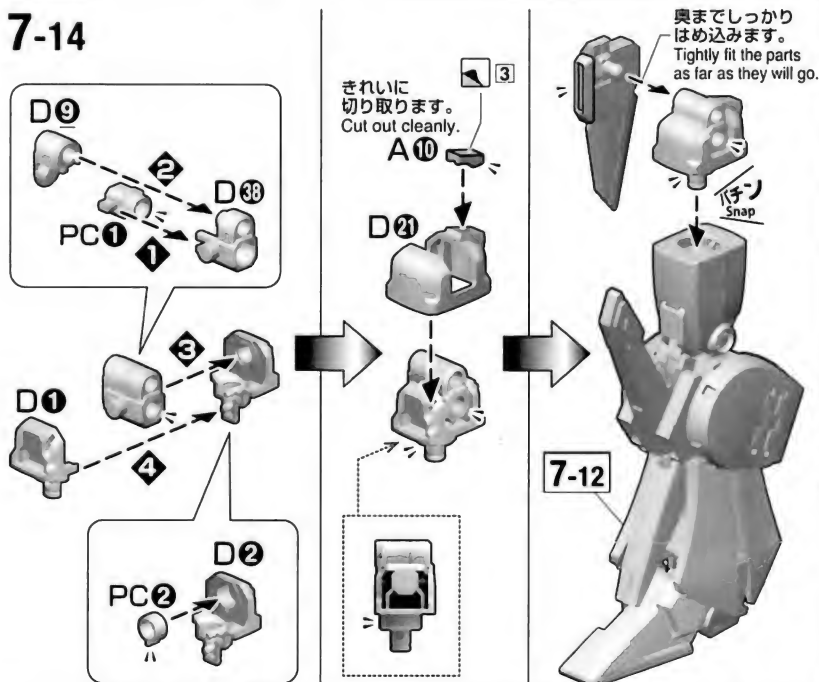
## 7-12



## 7-13

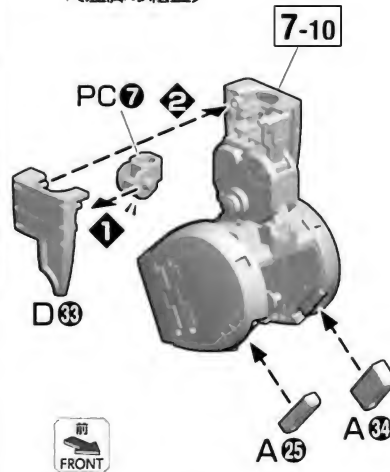


## 7-14



## 8-1 LEFT LEG

(左足の組立)



組み立て中に使用  
されているアイコン  
Symbols used in instructions

1 1-2-3の順番で組み立てる  
Assemble in numerical order

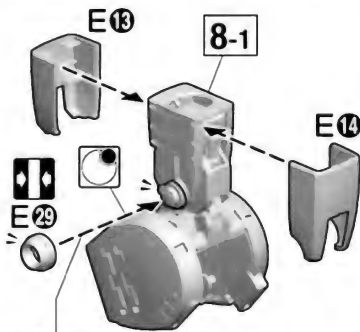
反対側も同じように動かす  
Move the opposite side as well.

向きに注意して組み立てる  
Pay attention to part orientation  
when assembling.

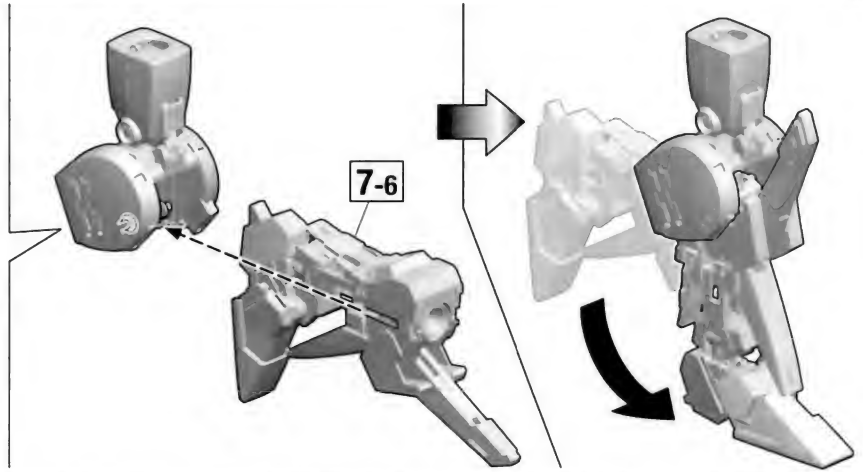
1 シール番号  
Sticker number



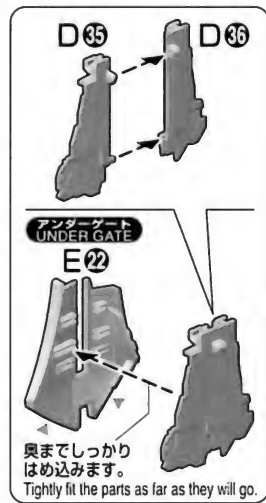
## 8-2



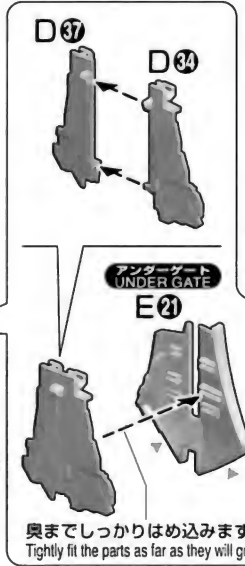
奥までしっかり  
はめ込みます。  
Tightly fit the parts  
as far as they will go.



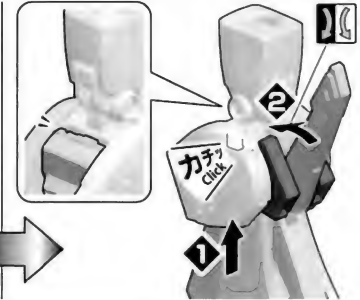
## 8-3



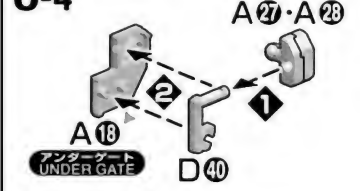
奥までしっかり  
はめ込みます。  
Tightly fit the parts as far as they will go.



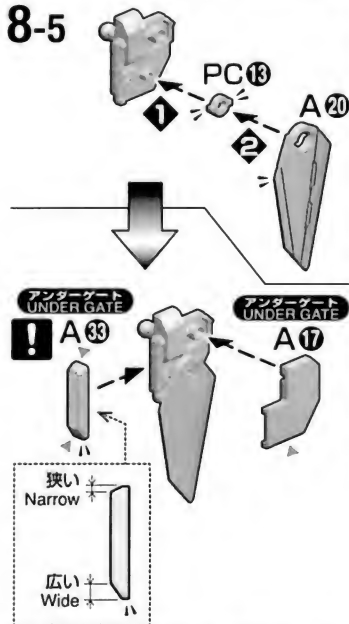
奥までしっかり  
はめ込みます。  
Tightly fit the parts as far as they will go.



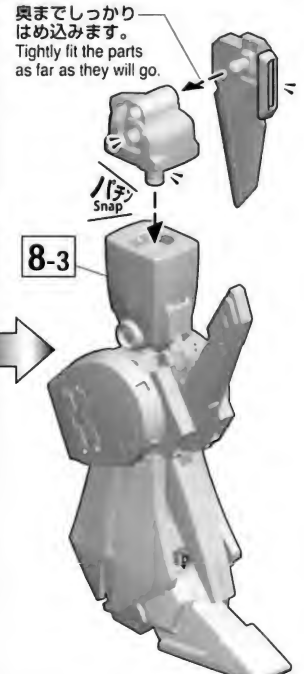
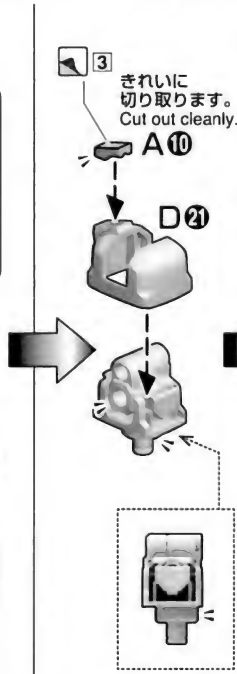
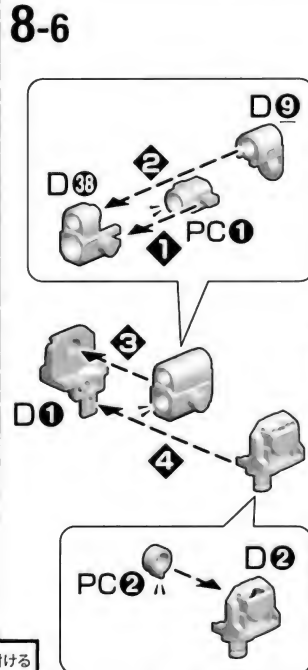
## 8-4



## 8-5



## 8-6



組み立て中に使用  
されているアイコン  
Symbols used in instructions



・両側に同じパーツを取り付ける  
・Both sides use identical parts.



・先に組み立てる  
・Assemble this part first.



・1-2-3の順番で組み立てる  
・Assemble in numerical order 1-2-3...



・反対側も同じように動かす  
・Move the opposite side as well.

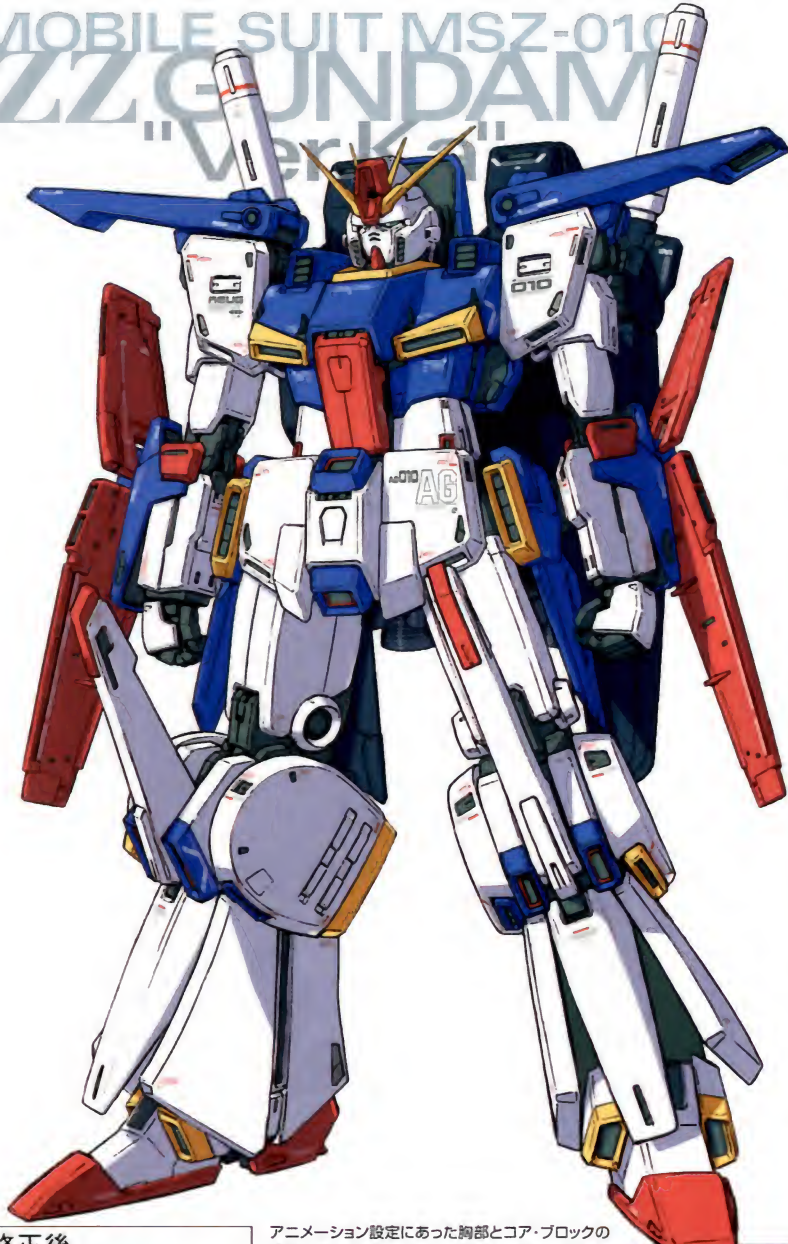


・向きに注意して組み立てる  
・Pay attention to part orientation  
when assembling.



・シールの番号  
・Sticker number

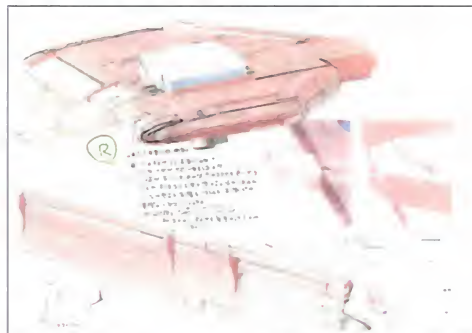
# MOBILE SUIT MSZ-010 ZZ GUNDAM "Verka"



## MSZ-010 ZZ ガンダム MSZ-010 ZZ GUNDAM

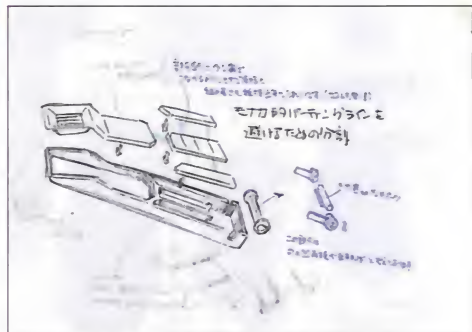
エウゴが開発した可変MS。コア・ブロック・システムを採用し、分離・合体機構によりさまざまな戦局に対応できる。高出力ジェネレーターを搭載し、圧倒的な機動力や攻撃力でネオ・ジオン軍のMSを撃破していった

A transforming Mobile Suit developed by the A.E.U.G. It adopted the Core Block System which allows it to adapt to various situations of war using its separating and combining mechanism. Equipped with a high output generator, it was capable of destroying Neo Zeon MS with its overwhelming mobility and offensive powers.



航空機の主翼をイメージしたシールドは、動翼の形状をもっと平面に近い曲面へ修正する指示が書かれている

Instructions for modification were written to flatten the curve of the flaps on the shields, which were designed to resemble aircraft wings.



開発初期から肩分割案が提案されていた。裏面のパネルラインに沿った分割で、組みやすさも意識された

The idea to divide shoulder parts was proposed at the beginning of development. The parts were divided along the panel lines on the back with easy assembly in mind.

### 修正後



アニメーション設定にあった胸部とコア・ブロックの境目に描かれたディテールが追加されている。コクピット・カバーと内部メカの間にも段差を設け、変化を付けている

The details between the chest unit and the Core Block depicted in the settings from the anime have been applied. A step has been added between the cockpit cover and the inner mechanics as an additional change.



### 更新画稿



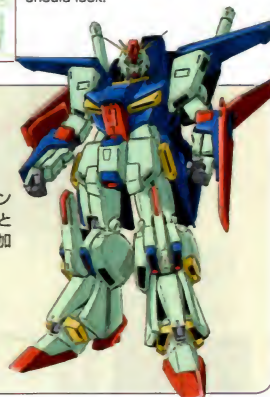
変形時、前腕の装甲が開く際に見える内部メカにはディテールが追加されている。ほかにも露出するメカの見え方にも細かく指示が加えられている

Details have been added to the inner mechanics in the armor of the front arm section, which is revealed during transformation. There are other detailed instructions about how exposed mechanical parts should look.

## 機動戦士ガンダムZZ MOBILE SUIT GUNDAM ZZ

ジャンク屋の少年ジュード・アースタは、サイド1 シャングリラにエウゴの戦艦、アーガマが入港してきたことが発端となり、エウゴとネオ・ジオンとの戦いに参加する。ZZガンダムのメインパイロットを務める

Judeu Ashta, a young man who runs a junk shop, joins in the battle between A.E.U.G. and Neo Zeon after A.E.U.G.'s battleship Argama arrives on Side 1's Shangri-La colony. The main pilot of the ZZ Gundam.





# 完成された“変形合体”——ZZガンダム

インタビュー：明貴美加&カトキハジメ

INTERVIEW: AKITAKA MIKA, KATOKI HAJIME

## Perfect Transformation and Combination—ZZ Gundam

『機動戦士ガンダムZZ』（1986年）で主人公ジュード・アースタが搭乗したZZガンダムは、ロボットアニメの原点に立ち返ったコンセプトでデザインされた。80年代のリアルロボット系全盛において異色の存在であったZZガンダムの立体化に、MG Ver.Kaはどう挑んでいたのだろうか？

The ZZ Gundam, piloted by Judau Ashta in *Mobile Suit Gundam ZZ* (1986), was designed under the concept of returning to the origin of mecha anime. How did the MG Ver.Ka line take on the three-dimensional reimagining of the ZZ Gundam, which was a unique presence during the golden age for realistic robot series in the 80s?

ファーストガンダムから興ったリアルロボット路線は80年代に入り、新たな潮流に乗ることになる。「超時空要塞マクロス」（1982年）で商品化を考慮した3段変形のパルキリーが活躍し、作品、トイも大ヒットを記録する。サンライズ作品もその流れを読み取り、『聖戦士ダンバイン』（1983年）、『重戦機エルガイム』（1984年）で可変機構を盛り込んだ主人公機を物語後半に登場させている。ガンダムがシリーズを展開していく契機となった『機動戦士Zガンダム』（1985年）では、シャープなデザインと複雑な変形で構成されたZガンダムが話題となった。『Zガンダム』のTV放送期間中に『ガンダムZZ』の制作が決定し、まず新しい主役機のコンセプトに関するアイデアがデザイナー陣に求められた。『Zガンダム』で設定制作を担当していた明貴美加氏も数点を提案することになる。

**明貴** 最初のコンセプトワークでいろんなデザインが来ていて、僕は〈コアガンダム〉に〈Gアーマー〉と名づけていたパーツが合体するデザインを提出して、その変形合体のアイデアがまず採用されたんです。

主人公機のコンセプトが定まり、続いてメカデザインのコンペティションが行われることになる。多くのデザイナーが参加する中で、小林誠氏が飛行形態のAパーツとBパーツが合体するガンダムをデザインし、オリジナルデザインに選ばれることになる。『ガンダムZZ』でもメカニカルデザインに参加していた明貴氏は、小林氏のデザインをベースに北爪宏幸氏、岡本英郎氏らとZZガンダムの変形機構、クリンナップを仕上げていった。

**カトキ** ZZガンダムの長所として見落としがちなのが、そのデザインがプラモで再現度が高まるよう考えられていることです。放送当時のキットで変形がほぼクリア出来たのはすばらしいですね。Zガンダムも放送当時の1/100で変形出来ましたが、設定のイメージとしっかり来なかった。MGやRGでは確度が高まりましたが、そこに行くまで随分トライアンドエラーがありました。ファーストガンダムでいえばGアーマーなどが、やはりトライアンドエラーを必要としたデザインでした。トライの必要なデザインの良さについては以前お話ししましたが、それに比べるとZZガンダムはプラモにした時に無理のない変形を最初から盛り込むことが出来た初のガンダムだったと言えます。とりわけGフォートレスはプラモで最初から設定通りの形が出来たので、見る人によるイメージの差異もあまり無い様です。これはプラモも凄いなと思っていて、機動デザインが優れているので、今回のVer.Kaでも、皆の共通イメージであるGフォートレスから逆算されるMS形態を大事にしたいと考えました。

**明貴** 変形は小林さんのデザインからはあまり変えていないんですけど、コア・ベースは脚部の変形が一軸固定になっていて、プラモデルだとちょっと強度が足りないかもしれないと思ったので別案をこちらで提出しました。それとコア・ベースでは「脚」の印象が残らないように、ふくらはぎから下を回転させるギミックを盛り込んでいます。コア・ブロックシステムは僕がどうしても入れたかったギミックで、合体してMS形態になったときにコア・ブロックがそのまま胴体となります。

立体物を考慮した変形で構成されたGフォートレスは、当時から人型の名残を感じさせないフォルムを披露していた。その後もシリーズを経ることで技術は研鑽され、変形合体は高い完成度に至っている。

**カトキ** 今回のキットでは3軸構造によりコア・ブロックを収めた胴体で捻りや前屈が可能で、肩の関節も変形機構を改良することでZZガンダムらしいポーズが取れます。また変形時や可動で見える隙間が気にならないようにメカ色のパーツやメッキ星のパーツで「裏打ち」しています。パーツ数の割には組みやすさも工夫されています。それと、よく聞かれるのですがVer.Kaでは決まったスタイルというのはなくて、激アレンジから復古主義も新作・新規もありで、切り口はアイテム毎なのです。今回のZZガンダムでは変形やアーマーなどの基本を丹念におさえないといけないので、比較的オーソドックス路線といえるかもしれません。そこに新素材やディテール等の細かいトライアルを交えつつ、ZZガンダムの良い所を見つけていきたいです。

**明貴** 今回は、1/1ガンダムやサザビーのようなハードディテール路線ではなく、当時のアニメ設定やイラストのテイストを絶妙に取り入れていて、若いファンが見ると旧MGキットと印象が変わらないかも知れません。でも、放送当時の商品から歴代のキットを見ていた僕やファンの人々には、各形態のフォルム、ディテール、色合いの再現度、可動など進歩の度合いがはっきりと読み取れて、驚きに満ちたキットになってますね！

The realistic mecha trend, which grew after the first Gundam series, caught a new tide in the 1980s. Designed for commercialization, the three-step transforming Valkyrie played a large role in *Super Dimension Fortress Macross* (1982), resulting in a hit series and best-selling toys. Sunrise Inc. caught onto this trend, and transforming mechs for the protagonist appeared in the latter halves of the story in the *Aura Battler Dunbine* (1983) and *Heavy Metal L-Gaim* (1984) series. *Mobile Suit Z Gundam* (1985), which later became the turning point to expand the Gundam series, featured the Z Gundam, which had a sleek design and a complex transforming mechanism that became a popular topic. The production of the *Mobile Suit Gundam ZZ* anime series was decided during the TV airing of *Mobile Suit Z Gundam*, and its designers were asked for ideas for new concepts for a protagonist's mecha. Mika Akitaka, who was, at the time, a settings instructor for *Mobile Suit Z Gundam*, submitted a few ideas.

**Mr. Akitaka:** A lot of designs came up for the first concept works, and I submitted a design where parts named the "Core Gundam" and the "G Armor" would combine. My idea for transformation and combination was adopted first.

The concept for the protagonist's mecha was decided, and a competition for the mecha design took place. Out of the many

designers, Makoto Kobayashi's design - which featured A Parts and B Parts in aircraft mode combining to make a Gundam - was chosen as the base design. Mr. Akitaka joined *Mobile Suit Gundam ZZ* as a mechanics designer and brushed up the ZZ Gundam's transformation mechanism along with Mr. Hiroyuki Kitazume and Mr. Hideo Okamoto while using Mr. Kobayashi's base design.

**Mr. Katoki:** A strong point of the ZZ Gundam that's often overlooked is its design, which was thought out to increase how easily it could be recreated when represented in plastic model form. It's great that the kits sold during the airing of the series were able to clear the hurdle of the transformation in most parts. The 1/100-scale Z Gundam that came out at the time of the airing of its series was able to transform, but it didn't match the image of its settings. The MG and RG models are much more accurate, but it took a lot of trial and error to reach that point. The G Armor for the first Gundam also had a similar design that needed to go through trial and error. I've talked about the splendor of designs that need trial, but the ZZ Gundam was the very first Gundam that had a reasonable transformation when recreated in plastic model form implemented from the start. The plastic model of the G Fortress especially was made exactly like the images of the setting from the beginning, leaving a similar image to every viewer. The plastic

model is truly a marvel, but the design was especially outstanding, and I wanted to take good care of the MS-mode calculated backward from the shared image of the G Fortress for this Ver.Ka model.

**Mr. Akitaka:** The transformation was designed from Mr. Kobayashi's plans, so I didn't change it all that much. However, the Core Base was supported by only one axis on the leg unit, and I was worried that it might not be strong enough when recreated into a plastic model, so I submitted a different version for this kit. I also added in a rotation gimmick to the calves and the parts below so that the Core Base's image as "legs" won't linger. The Core Block system was a gimmick that I wanted to put in, and the Core Block becomes the torso when all the parts combine into MS mode.

The G Fortress, which was structured to transform as a three-dimensional object, has been designed to leave no trace of its humanoid form ever since the airing of the series. It has since been revised for every series with technology, and its transformation and combination has achieved a high degree of completion.

**Mr. Katoki:** The three-axis structure in this kit allows the torso embedded with the Core Block to twist and bend over and the improvement to the transformation mechanism inside shoulder joints allow it to be posed in iconic ZZ Gundam poses.

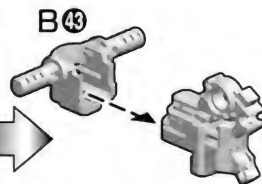
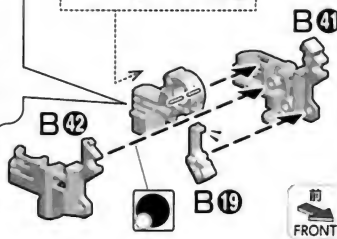
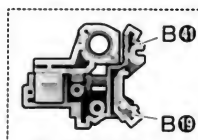
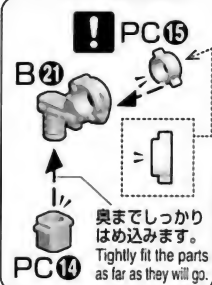
Mech-colored parts and plating-styled parts are used to "back" the slits which are seen during the transformation and articulation, so no one is bothered by them. The assembly itself is also worked on to be simple despite the number of parts. We're often asked this, but there's no definite style that Ver.Ka kits follow. They're all tackled from different viewpoints depending on each item - whether they're significantly arranged, reactionary, new styles, or completely new kits. We can say that this ZZ Gundam kit is a rather orthodox style model since we had to carefully pin down the basics like the transformation and the armor. We would like to mix in small trials like using new materials and details to find more good things about the Gundam.

**Mr. Akitaka:** This time around, we aren't going for an extremely detailed style like the 1/1 Gundam or the Sazabi; we want to implement more aspects of the anime settings and illustrations so young fans might get the same impression as the former MG version at a glance. However, this kit is full of surprises for me and other older fans who have seen kits from when the series was on air to all its successive generations, since it shows the advancement in the forms of each mode, its details, its color component division, and the level of articulation!

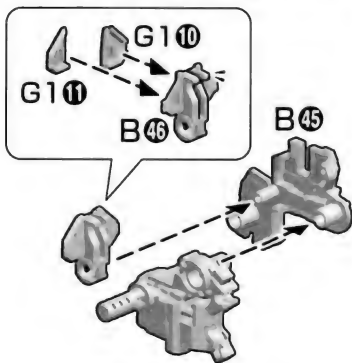
## 9 WAIST

### 9-1 WAIST

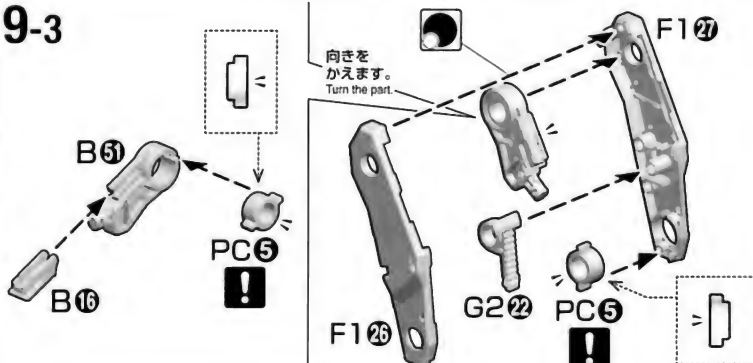
(腰の組立)



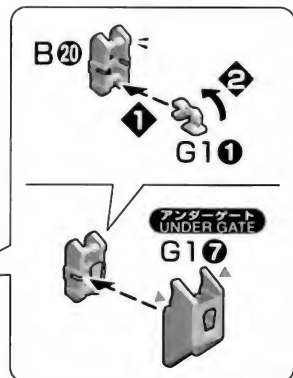
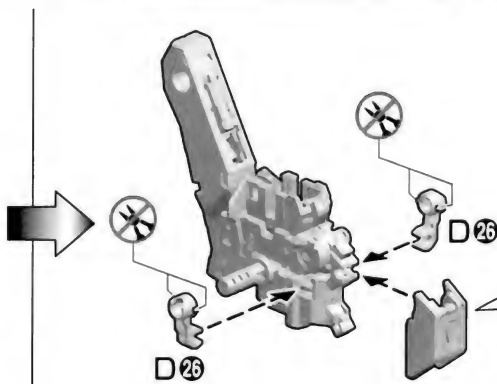
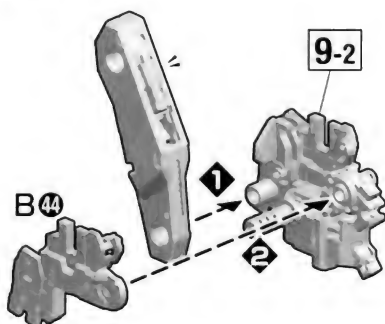
### 9-2



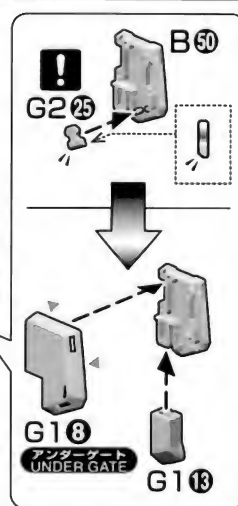
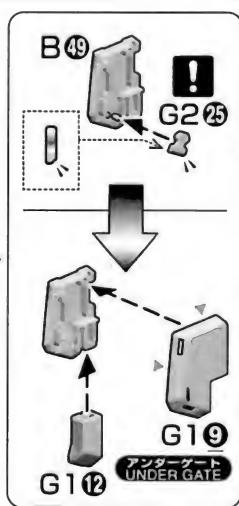
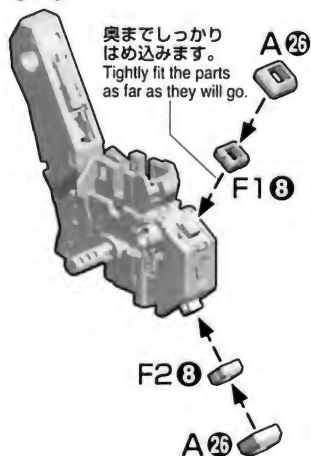
### 9-3



### 9-4



### 9-5



組み立て中に使用  
されているアイコン  
Symbols used in instructions

! 向きに注意して組み立てる  
Pay attention to part orientation  
when assembling.

● 後から組み立てる  
Assemble this part later.

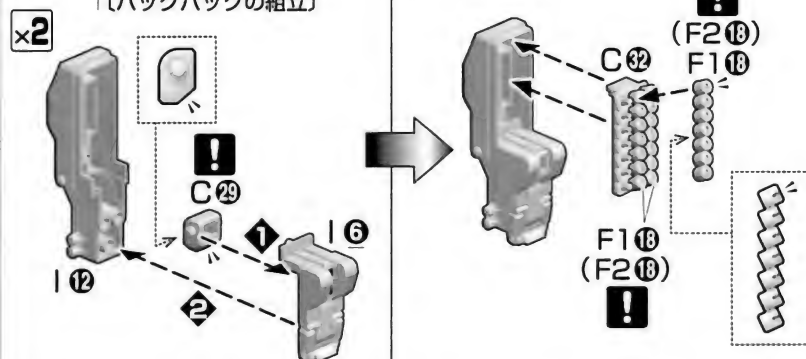
1 ①→②の順番で組み立てる  
Assemble in numerical order ①→②...

✂ 切り取り注意  
Do not cut.

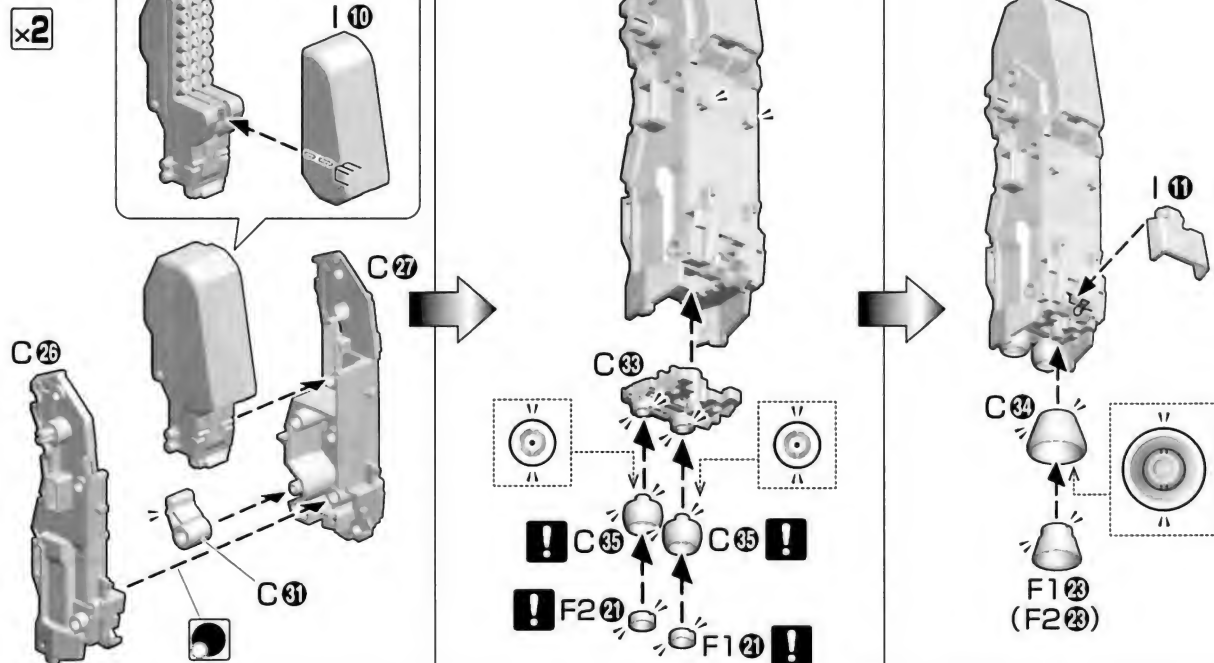


# 10 BACKPACK

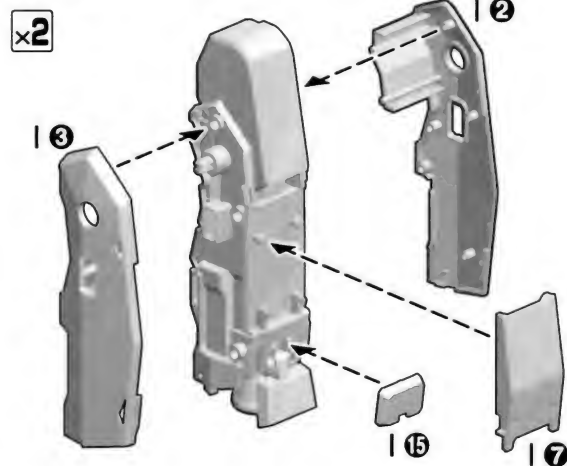
## 10-1 BACKPACK 〔バックパックの組立〕



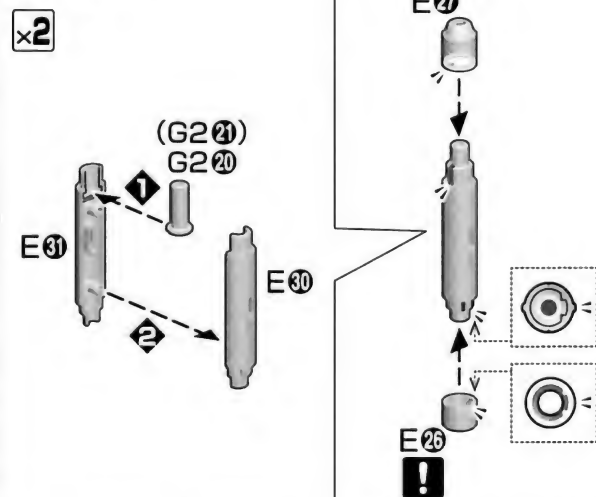
## 10-2



## 10-3



## 10-4



組み立て中に使用  
されているアイコン  
Symbols used in instructions



・部品を数値の回数作る  
・ Build specified number of parts.



・向きに注意して組み立てる  
・ Pay attention to part orientation  
when assembling.



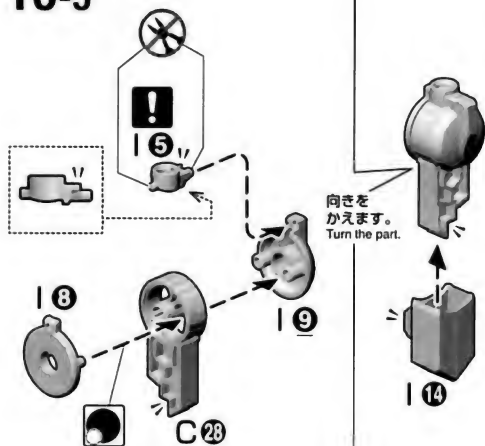
・1, 2, 3の順番で組み立てる  
・ Assemble in numerical order



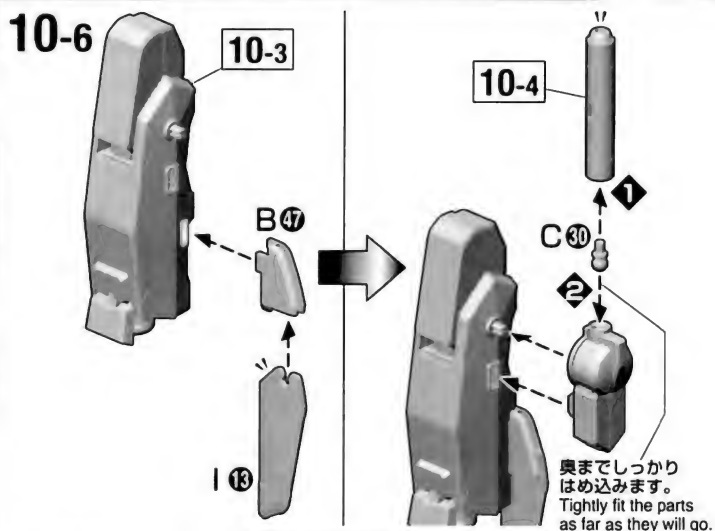
・後から組み立てる  
・ Assemble this part later.



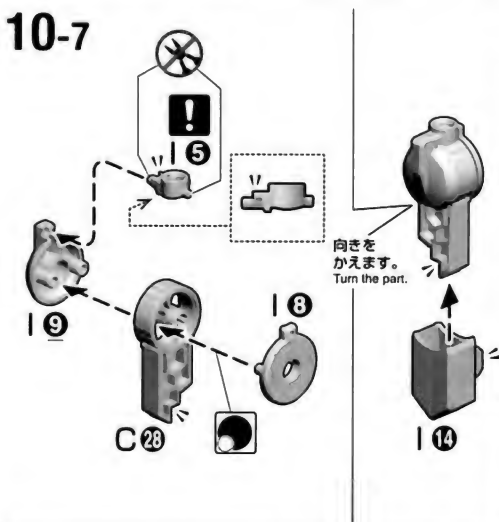
# 10-5



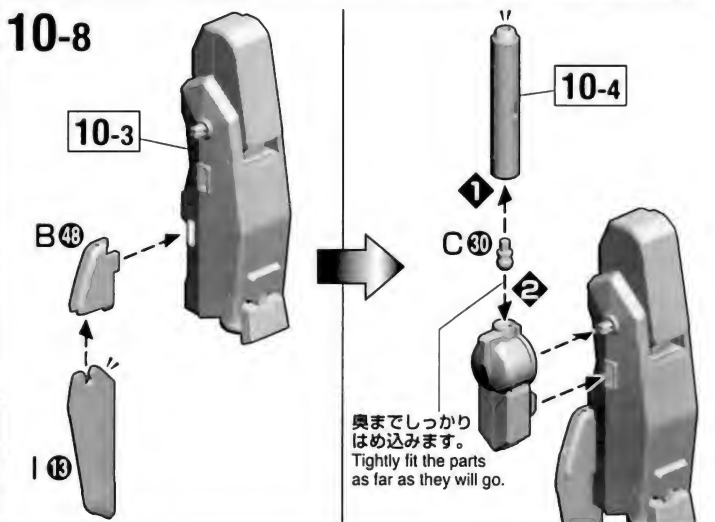
# 10-6



# 10-7



# 10-8

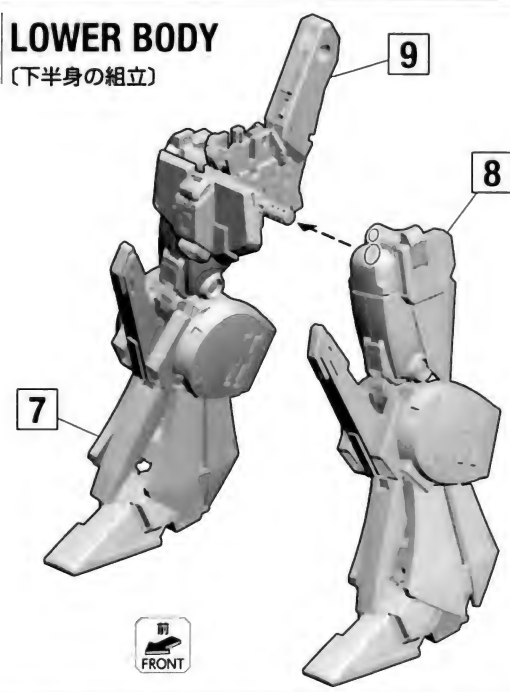


# 11 LOWER BODY



# 11-1 LOWER BODY

(下半身の組立)



組み立て中に使用されているアイコン  
Symbols used in instructions

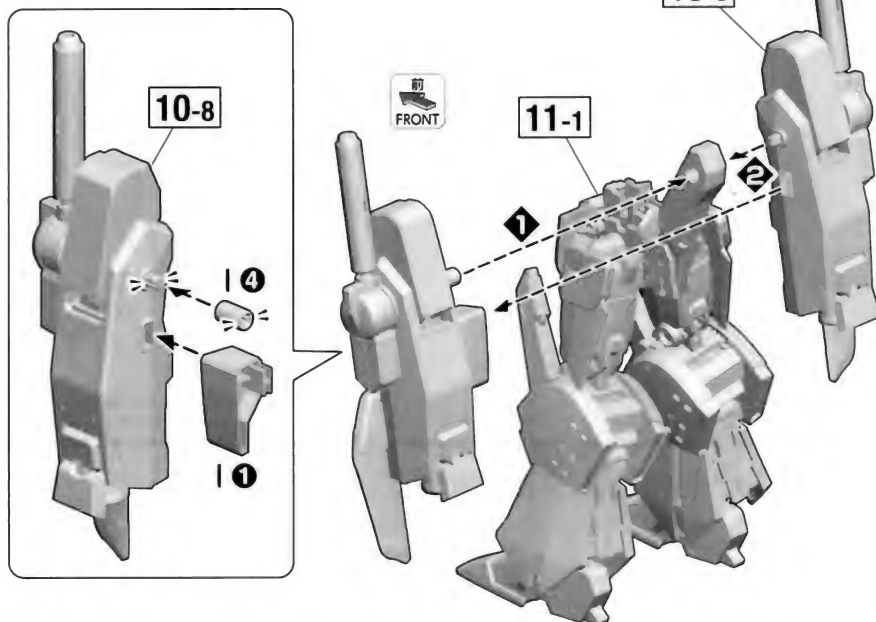
・切り取り注意  
・ Do not cut.

・向きに注意して組み立てる  
・ Pay attention to part orientation when assembling.

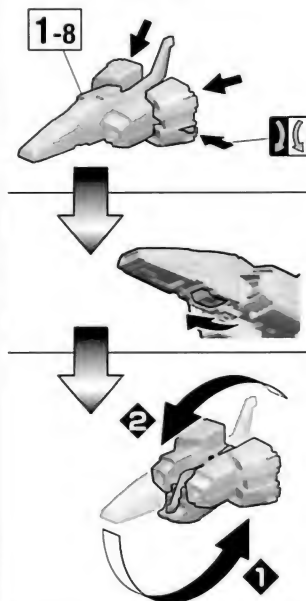
・後から組み立てる  
・ Assemble this part later.

① ② ③ の順番で組み立てる  
・ Assemble in numerical order ① ② ③

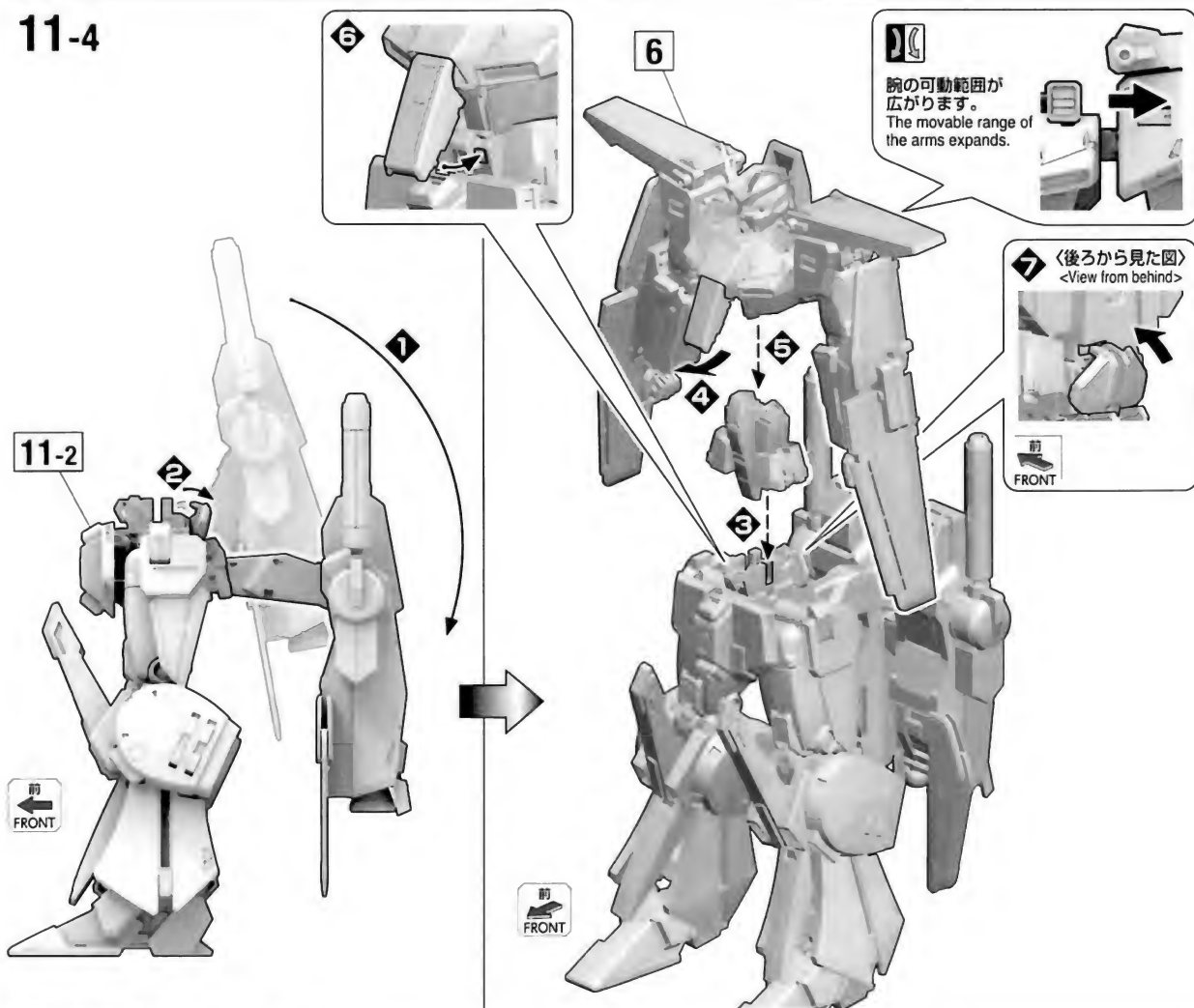
## 11-2



## 11-3 BODY ASSEMBLY



## 11-4



組み立て中に使用  
されているアイコン  
Symbols used in instructions



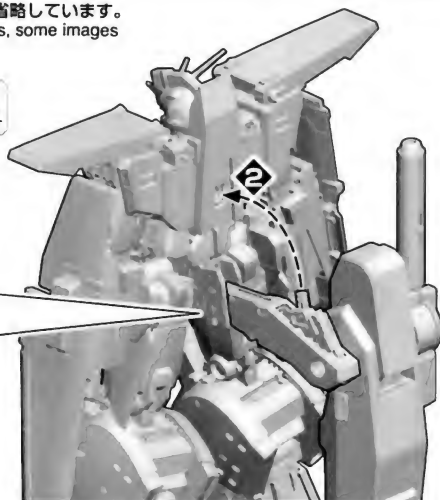
①→②の順番で組み立てる  
• Assemble in numerical order ①→②...



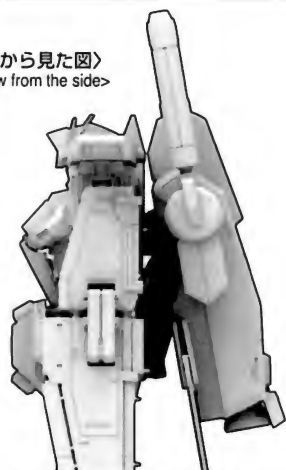
• 反対側も同じように動かす  
• Move the opposite side as well.

# 11-5

※説明のため、一部画像を省略しています。  
\* For explanatory purposes, some images have been omitted.



〈横から見た図〉  
◀View from the side▶



※G1⑨は好きな所に飾ってください。  
\* Place G1⑨ wherever you prefer.

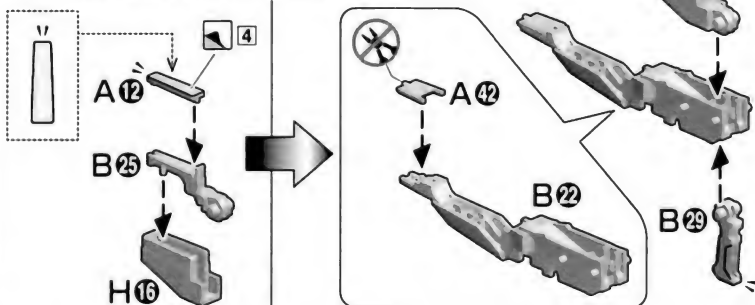
## 12

### DOUBLE BEAM RIFLE

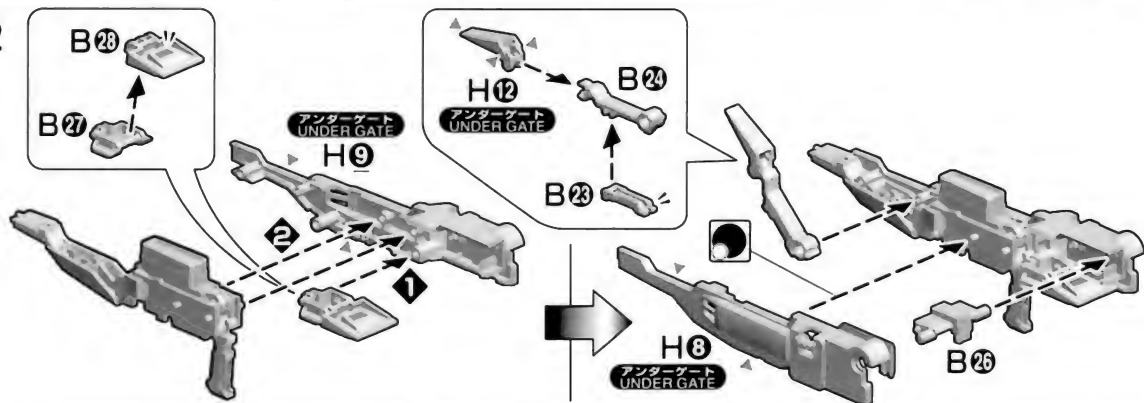


## 12-1 DOUBLE BEAM RIFLE

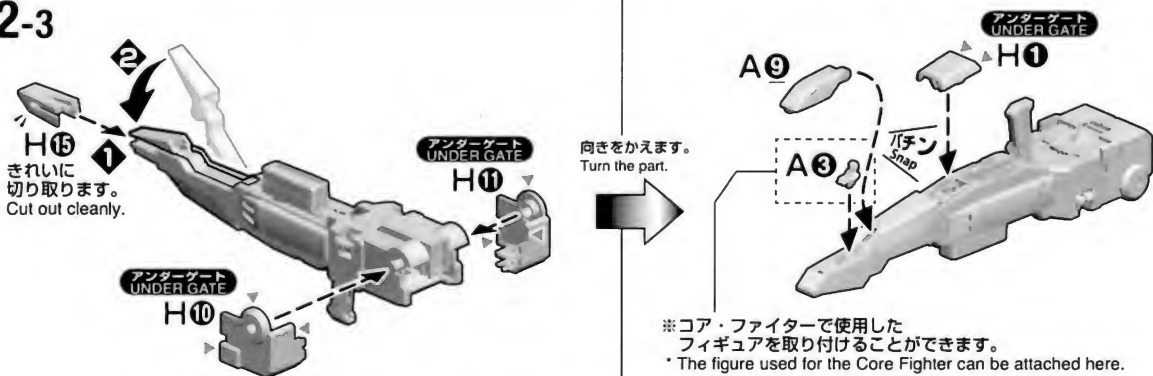
〔ダブル・ビーム・ライフルの組立〕



## 12-2



## 12-3

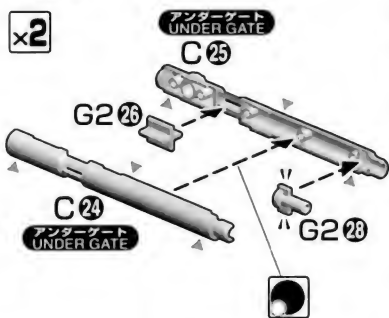


※コア・ファイターで使った  
フィギュアを取り付けることができます。  
\* The figure used for the Core Fighter can be attached here.



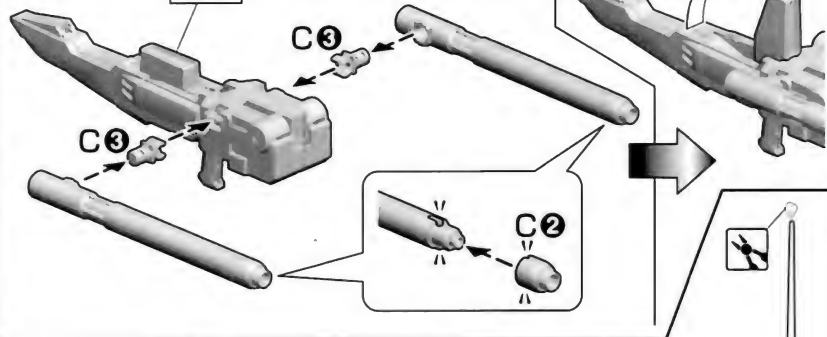
## 12-4

×2

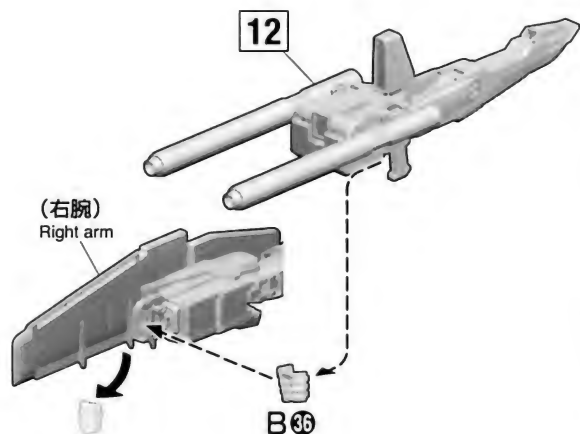


## 12-5

12-3

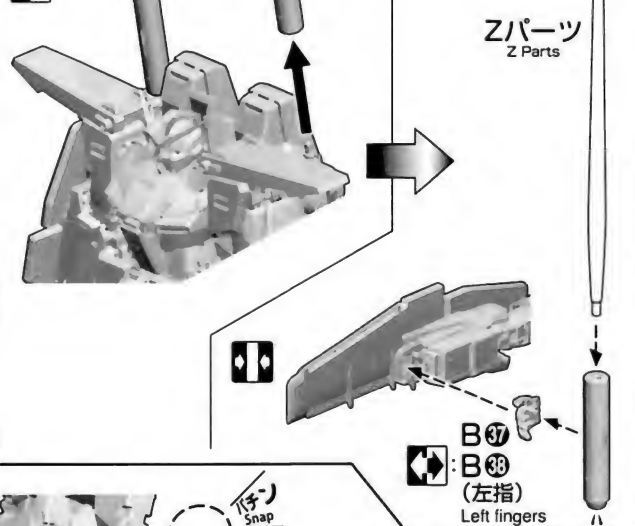


## 13-1



## 13-2

13-1

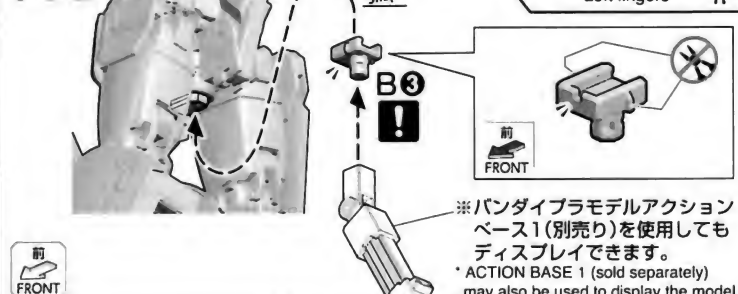


## 14-1

〈コクピットハッチの開けかた〉  
〈How to open the cockpit hatch〉



## 14-2

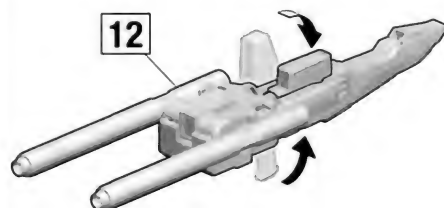


## 15 G FORTRESS



## 15-1 G FORTRESS

〔Gフォートレスへの変形〕



組み立て中に使用  
されているアイコン  
Symbols used in instructions

×2

・部品を数値の個数作る  
・ Build specified number of parts.

●

・後から組み立てる  
・ Assemble this part later.

□

・反対側も同じように動かす  
・ Move the opposite side as well.

□

・両側に同じパーツを取り付ける  
・ Both sides use identical parts.

✂

・切り取る  
・ Cut here.

◀▶

・反対側に取り付けるパーツ  
・ Attach to the opposite side.

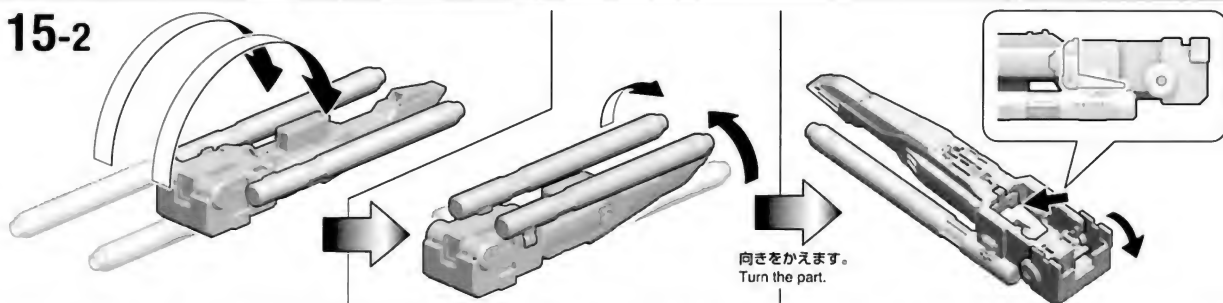
⊘

・切り取り注意  
・ Do not cut.

!

・向きに注意して組み立てる  
・ Pay attention to part orientation when assembling.

## 15-2

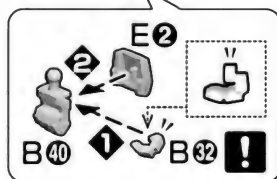
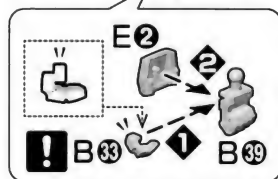


## 15-3

(右腕)  
Right arm

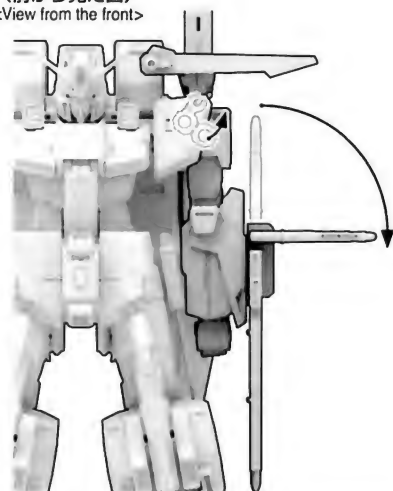
(左腕)  
Left arm

奥までしっかりはめ込みます。  
Tightly fit the parts  
as far as they will go.

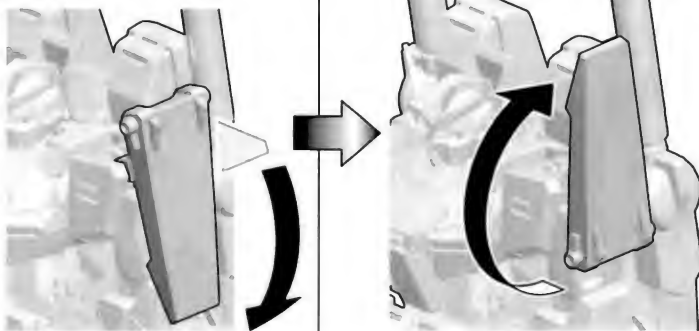


## 15-4

<前から見た図>  
<View from the front>

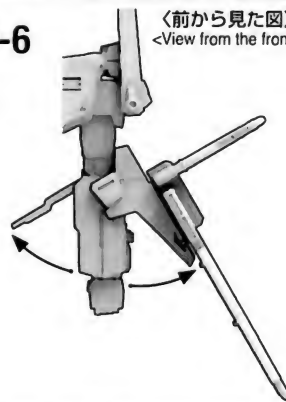


## 15-5



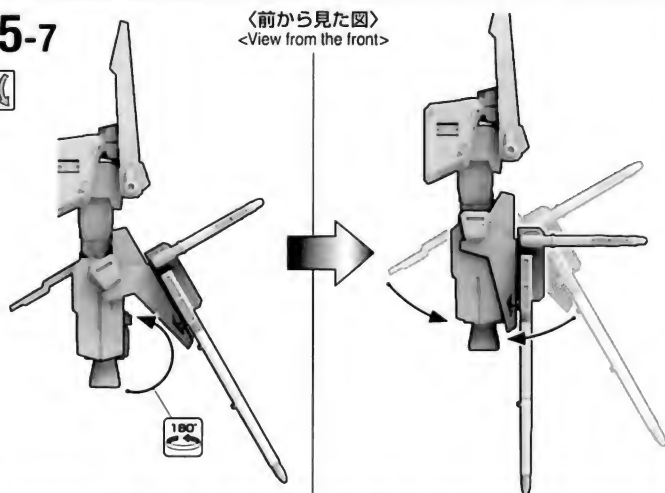
## 15-6

<前から見た図>  
<View from the front>

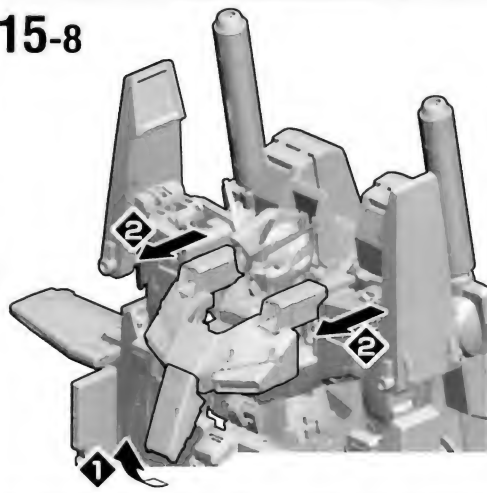


## 15-7

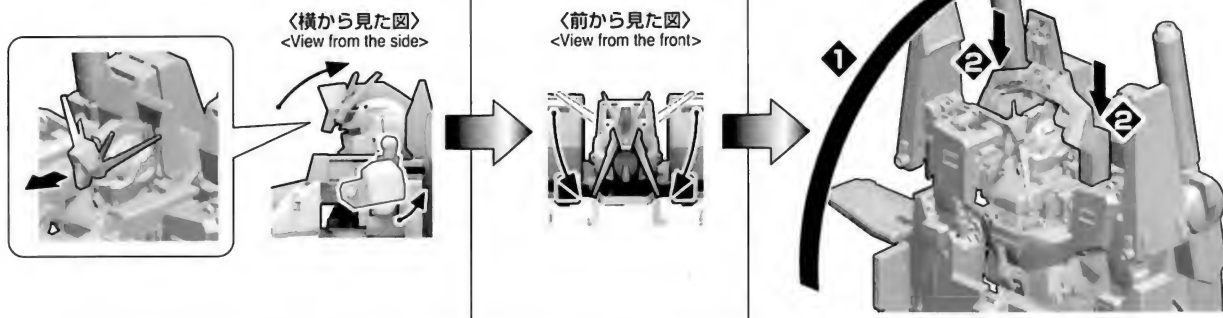
<前から見た図>  
<View from the front>



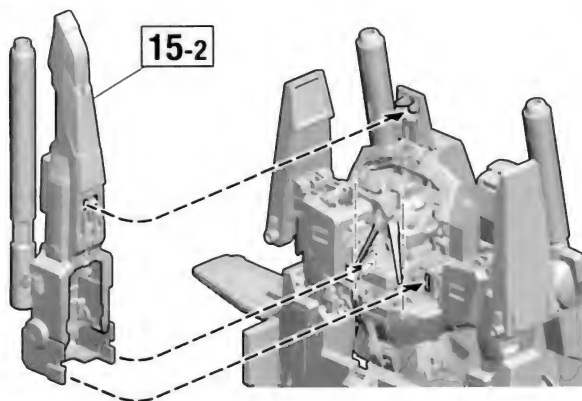
## 15-8



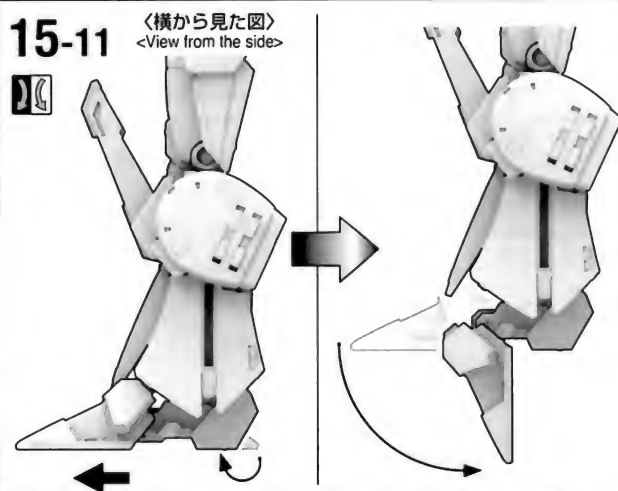
# 15-9



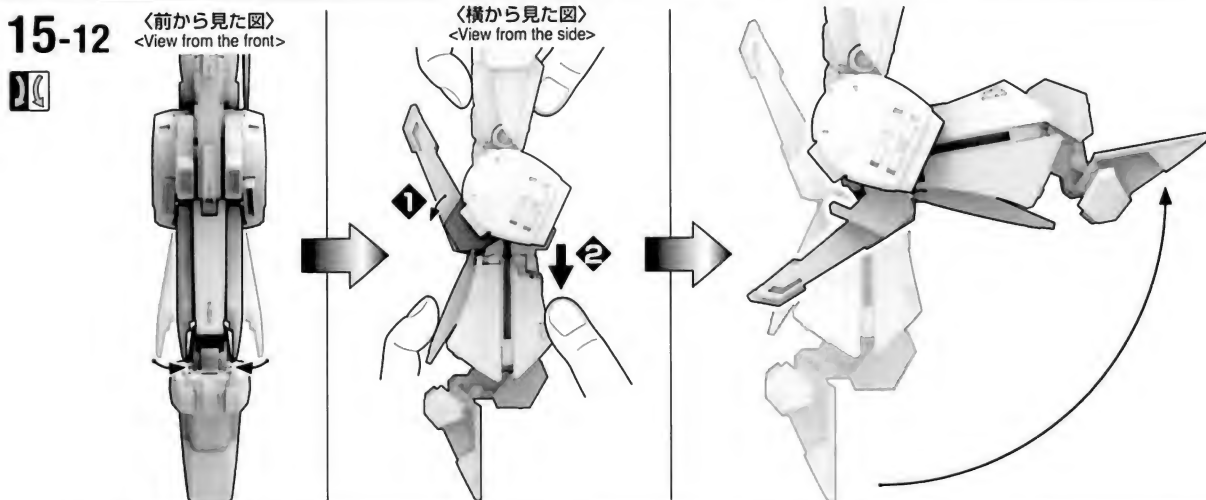
# 15-10



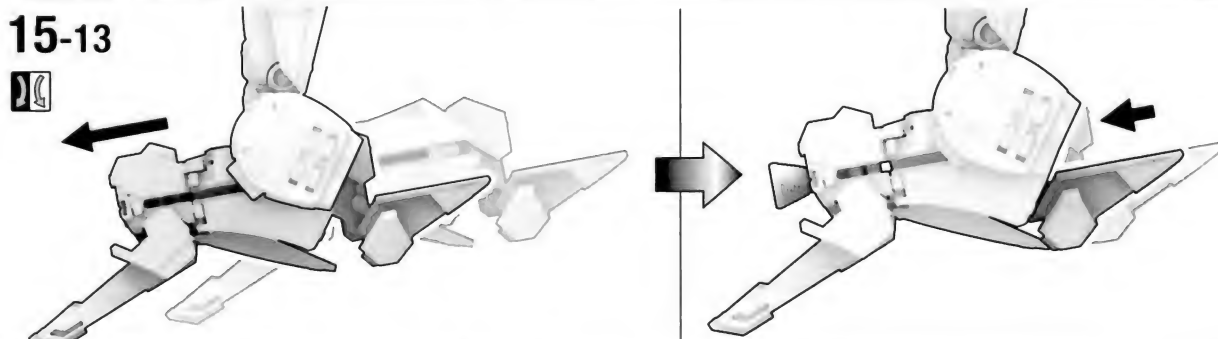
# 15-11



# 15-12



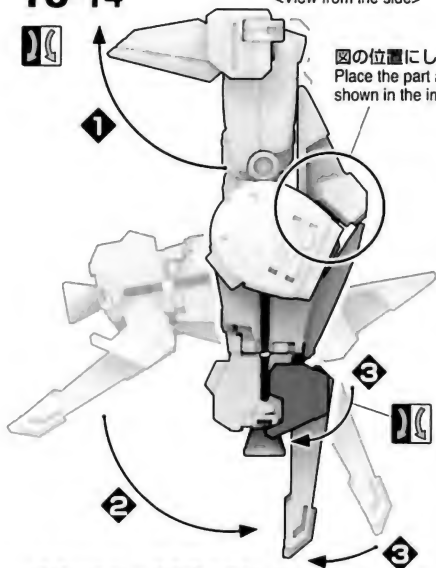
# 15-13



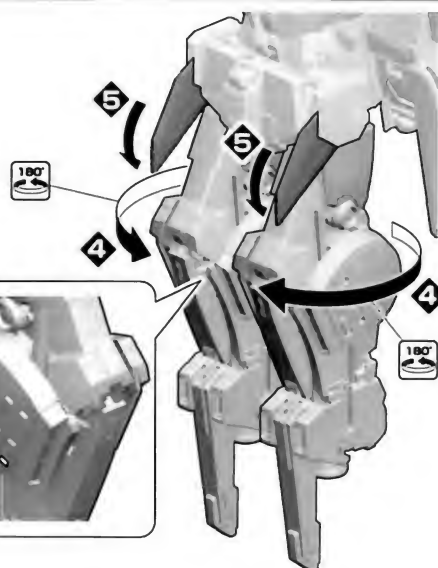
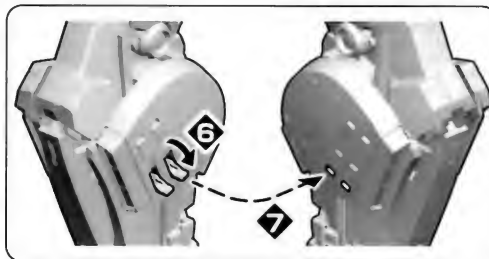


# 15-14

〈横から見た図〉  
 <View from the side>



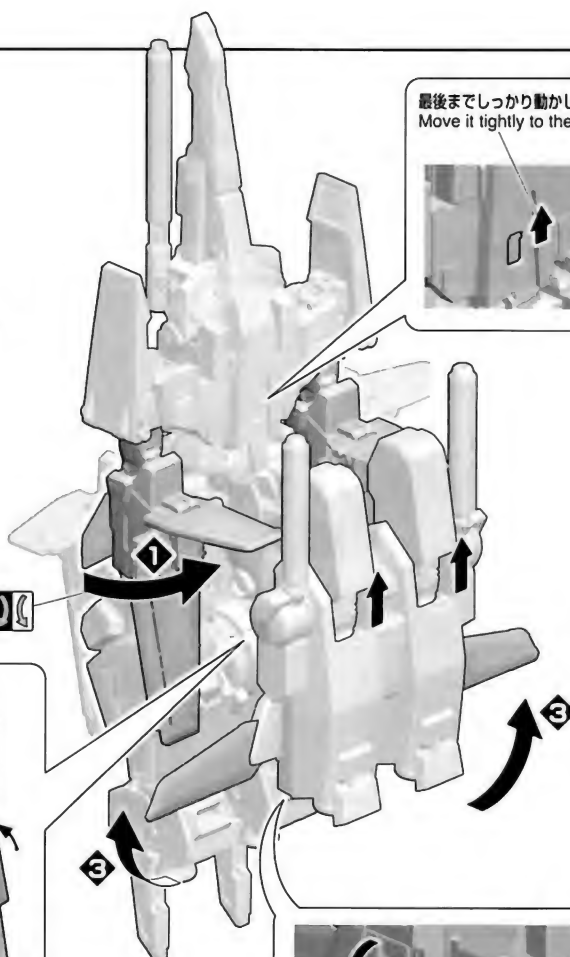
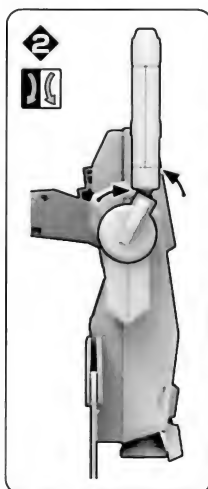
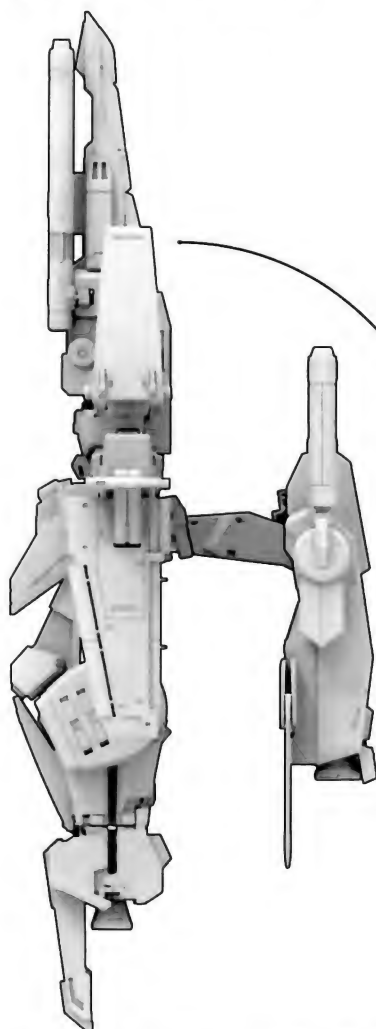
図の位置にします。  
 Place the part as  
 shown in the image.



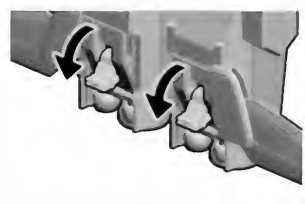
※説明のため、一部画像を省略しています。  
 \* For explanatory purposes, some images have  
 been omitted.

# 15-15

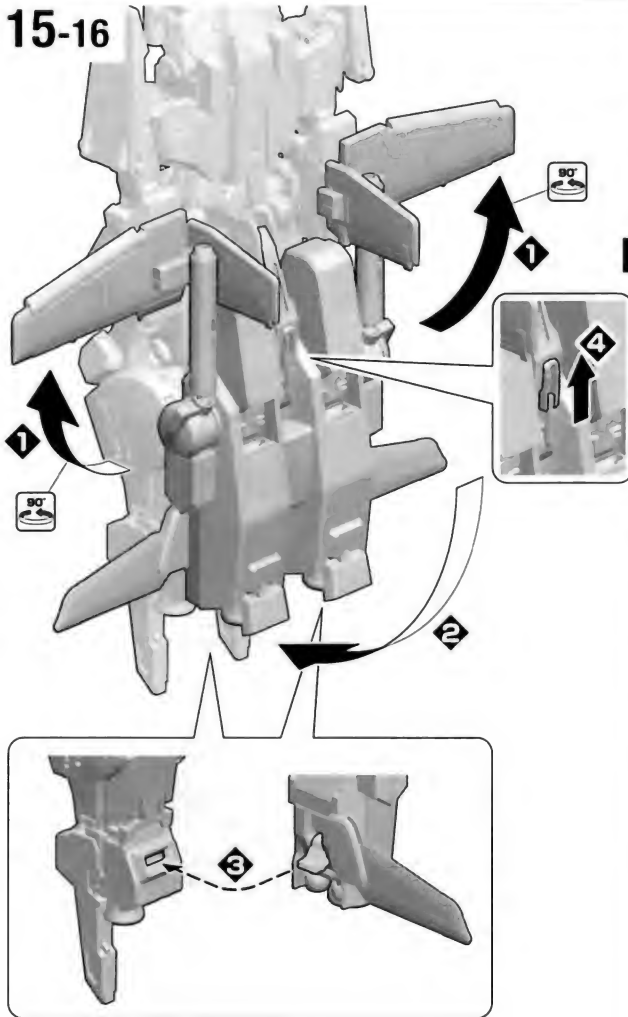
〈横から見た図〉  
 <View from the side>



最後までしっかり動かします。  
 Move it tightly to the end.



15-16



アクションベース1で飾る際は変形前に  
ジョイントを付けておいてください。  
Please attach the joint before displaying  
it on an Action Base 1.

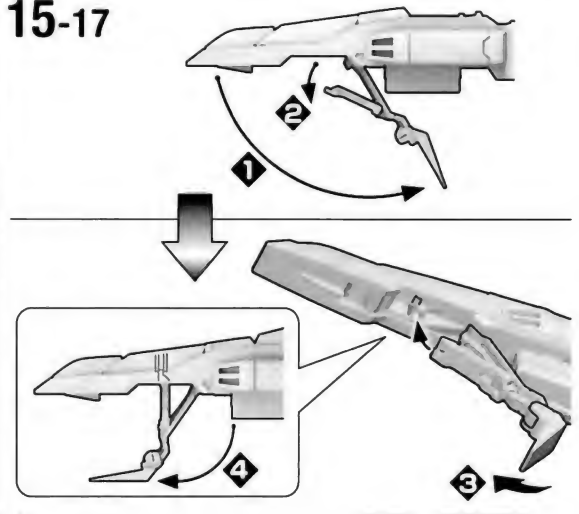


14-2 で使用した B③  
B③ from 14-2

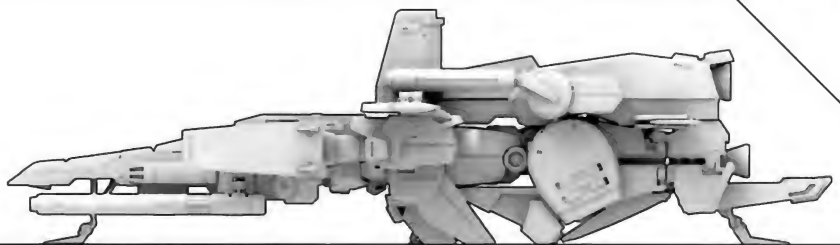
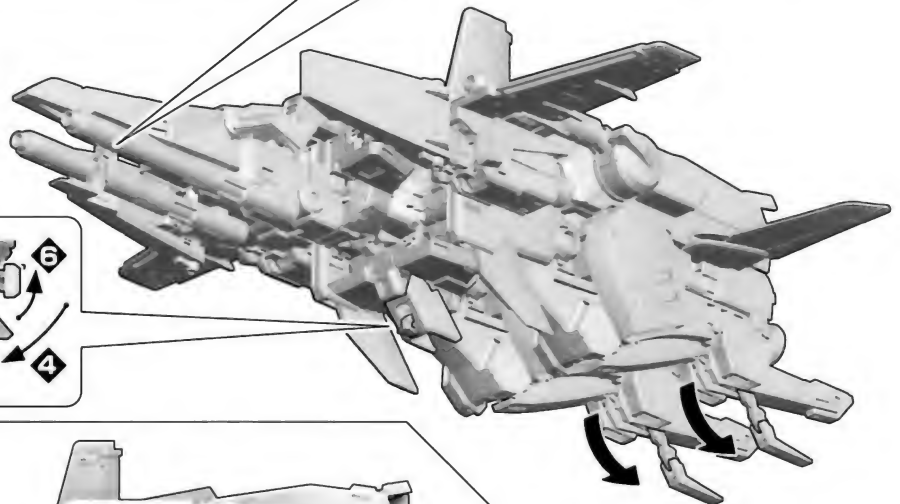
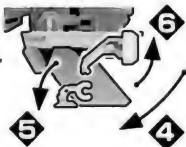
※バンダイプラモデル  
アクションベース1  
(別売り)を使用しても  
ディスプレイできます。  
\* ACTION BASE 1 (sold separately)  
may also be used to display the  
model.

※説明のため、一部画像を省略しています。  
\* For explanatory purposes, some images have been omitted.

15-17



※説明のため、一部画像を  
省略しています。  
\* For explanatory purposes,  
some images have been omitted.



組み立て中に使用  
されているアイコン  
Symbols used in instructions

1

①-⑥の順番で組み立てる  
\* Assemble in numerical order ①, ②...

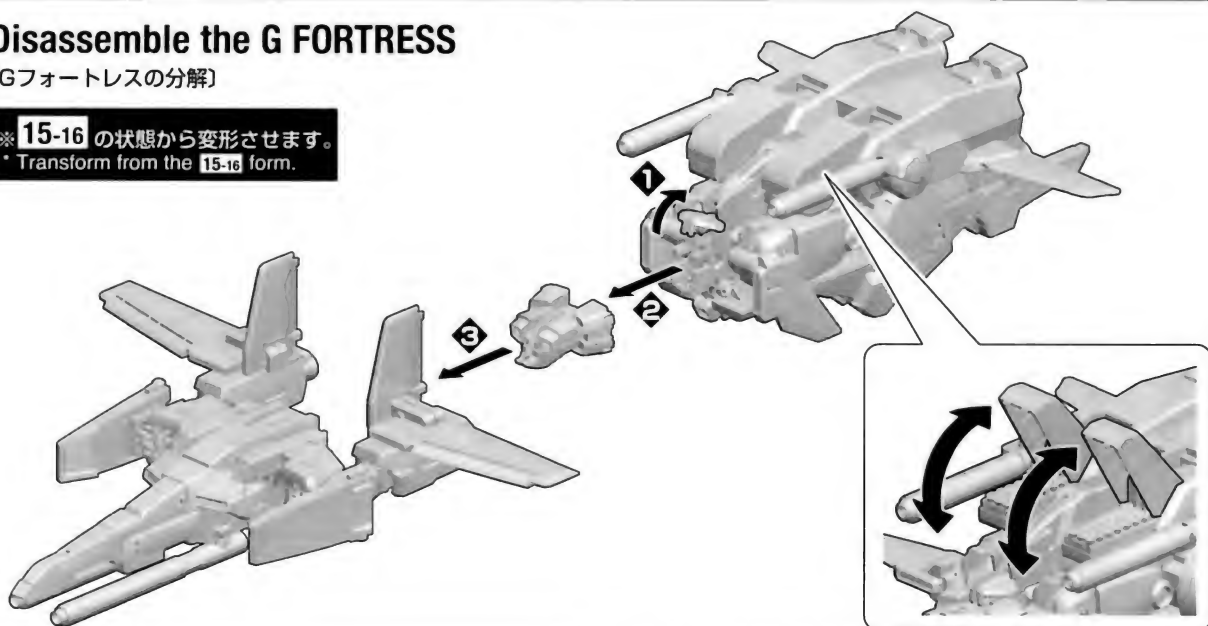
90°

・数値に合わせて回転させる  
\* Rotate as indicated.

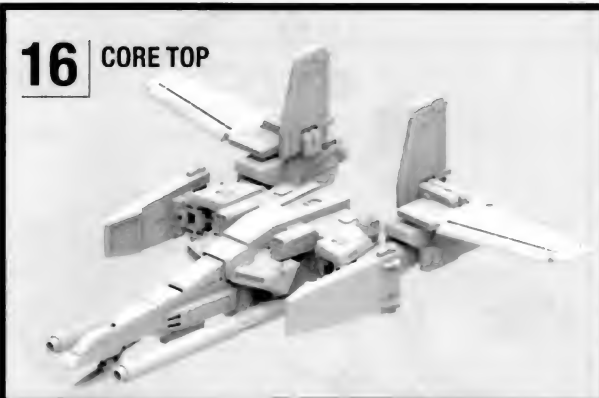
# Disassemble the G FORTRESS

〔Gフォートレスの分解〕

※ **15-16** の状態から変形させます。  
\* Transform from the **15-16** form.

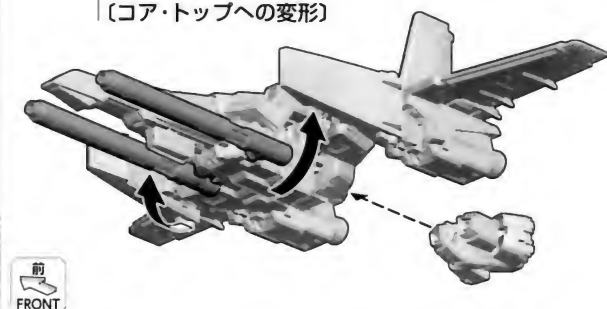


## 16 CORE TOP



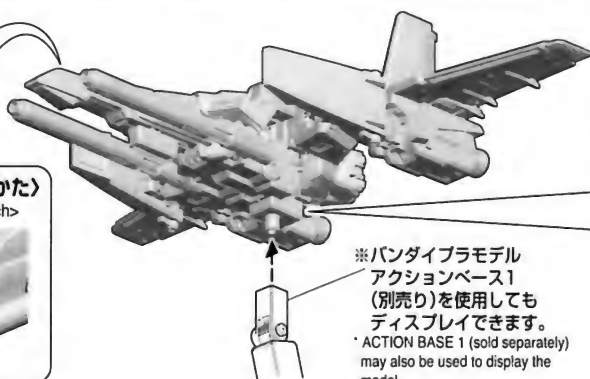
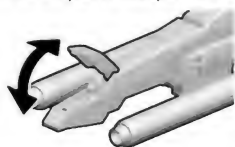
## 16-1 CORE TOP

〔コア・トップへの変形〕



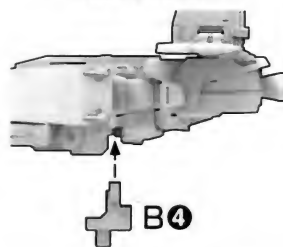
## 16-2

〈コックピットハッチの開けかた〉  
〈How to open the cockpit hatch〉

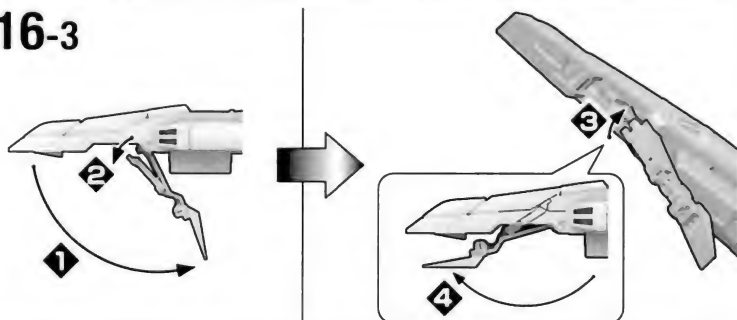


※バンダイプラモデル  
アクションベース1  
(別売り)を使用しても  
ディスプレイできます。  
\* ACTION BASE 1 (sold separately)  
may also be used to display the  
model.

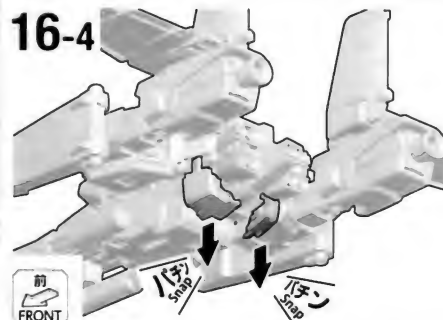
〈横から見た図〉  
〈View from the side〉



## 16-3



## 16-4

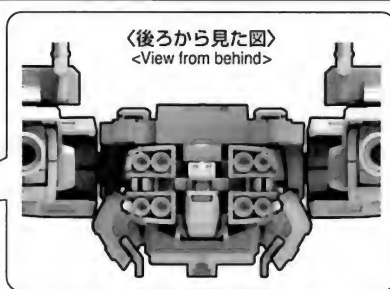
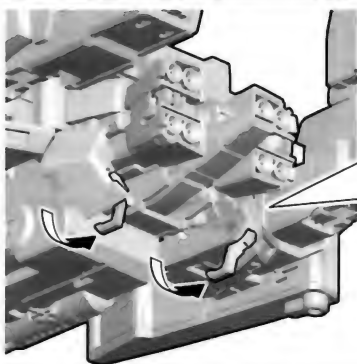
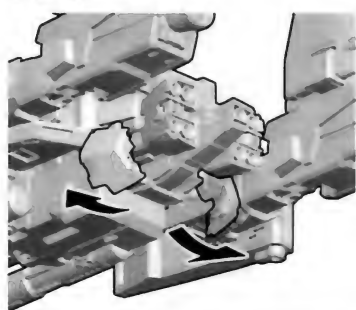


組み立て中に使用  
されているアイコン  
Symbols used in instructions

**1**

の順で組み立てる  
Assemble in numerical order

16-5

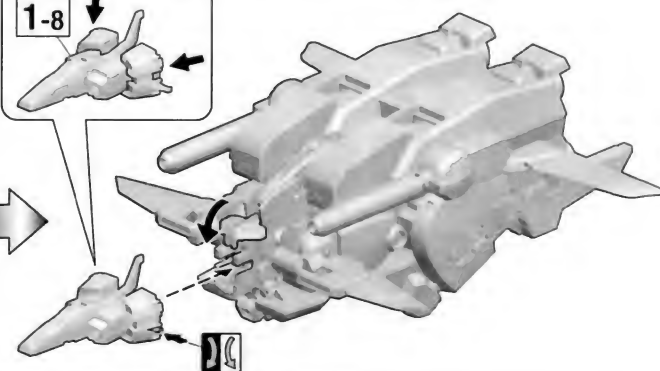
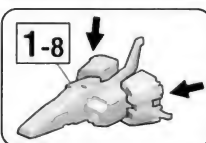
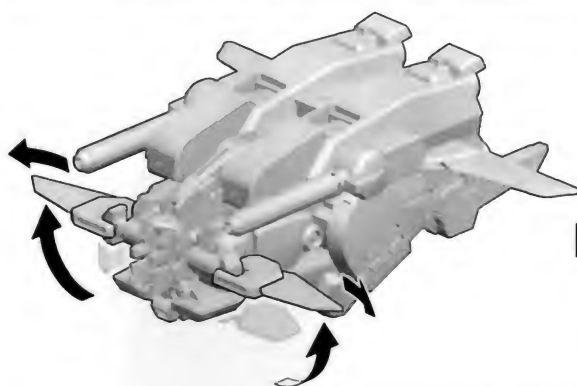
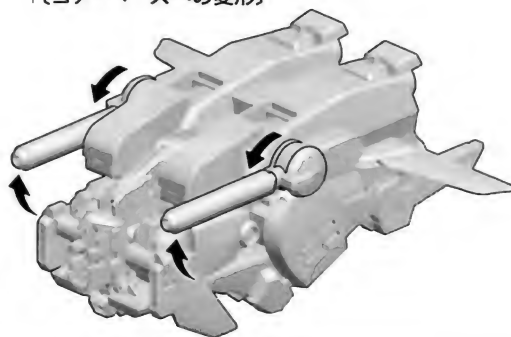


## 17 CORE BASE

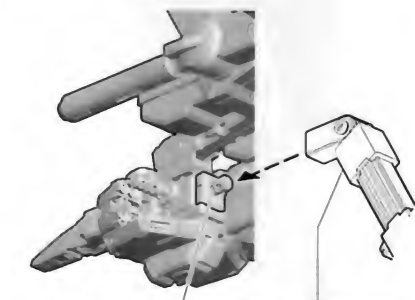


## 17-1 CORE BASE

〔コア・ベースへの変形〕



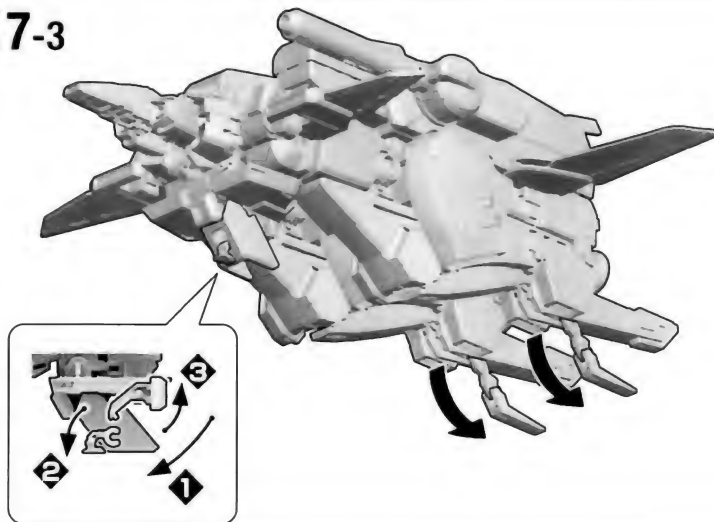
## 17-2 ※説明のため、一部画像を省略しています。 \* For explanatory purposes, some images have been omitted.



14-2 で使用した B③  
 B③ from 14-2

※バンダイプラモデル  
 アクションベース1  
 (別売り)を使用しても  
 ディスプレイできます。  
 \* ACTION BASE 1 (sold separately)  
 may also be used to display the  
 model.

## 17-3





# COMPLETE DIAGRAM for painting and applying decals

この水転写式デカールはプラモデルオリジナルのもので、貼付指示は一例です。イメージに合わせてお貼りください。  
The water decals are designed for this plastic model kit. The instructions show only an example. Please apply according to your preferences.

## ■水転写式デカールの貼り方

1. 水転写式デカールは転写するマークより大きめに切り出し、ぬるま湯に3秒程度浸し、ピンセットで引き上げます。デカールのいらない部分は切り取っておきましょう。
2. 台紙からデカールがずれるようになるまで待ち、表を上にしてすべらせて貼ってください。
3. 綿棒などで押して、気泡を取ってください。  
乾くまでは、手を触れないでください。

- ※水転写式デカールを貼る部分のキットパーツの油分を、あらかじめ中性洗剤などでふきとると一層よく密着します。
- ※水転写式デカールを貼るための道具(ハサミ、ピンセット、綿棒など)は、別に用意ください。
- ※複雑な凸凹形状等に貼るデカールには、密着させるために別売りの水転写式デカール用軟化剤、水転写式デカール用接着剤をご使用ください。
- ※可動部などはデカールがこすれてはがれる場合がございますのでご注意ください。

## ■How to apply water decals

1. Cut out the decal, leaving a little margin around the design. Place the decal in lukewarm water for 3 seconds, and then take it out with tweezers. Cut off any unnecessary areas of the decals.
  2. When the decal is ready to slide off the backing paper, apply it by sliding it onto the surface of the model.
  3. Press with a cotton swab or other absorbent item to squeeze out air bubbles. Do not touch until it is completely dry.
- Use a neutral cleanser to wash off oil on parts before applying. This helps the decal adhere better.
  - This kit does not include tools for applying water decals (scissors, tweezers, cotton swabs, etc.).
  - When applying decals to complicated or uneven parts, please use water decal softener or water decal glue (sold separately) for better adhesion.
  - Decals on movable parts may come off due to rubbing, so be careful when handling.

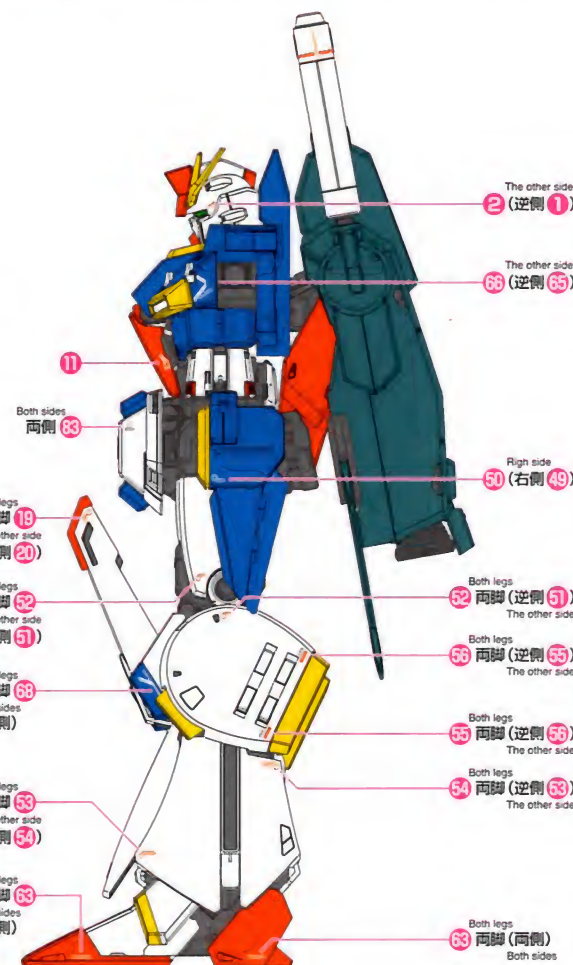
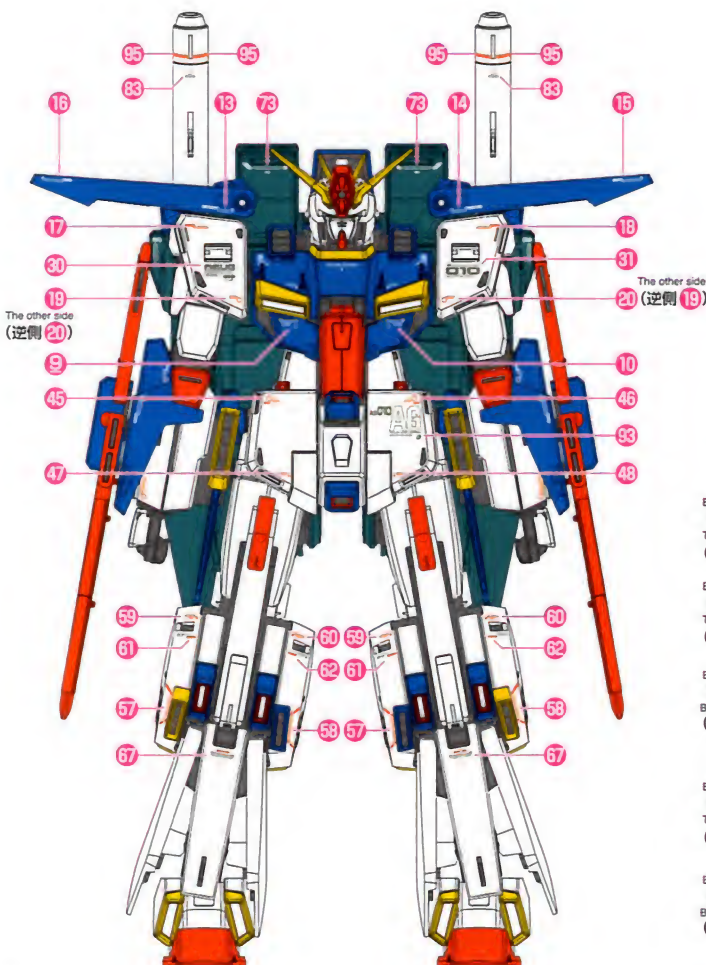
# COLOR CHART used paints and mixture ratio

※よりリアルに仕上げたい方は、こちらの基本色をご覧ください。  
※塗装には、より安全な「水性塗料」のご使用をおすすめします。  
※カラー配合は参考値であり、画像とカラーガイドの色は異なる場合があります。

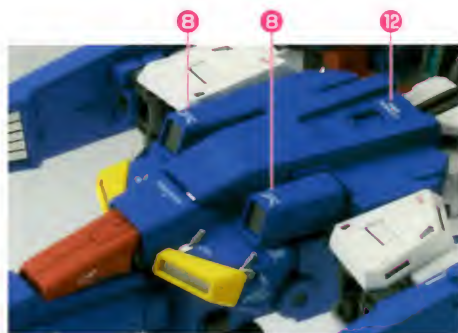
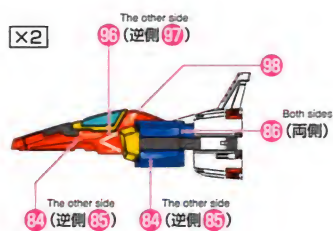
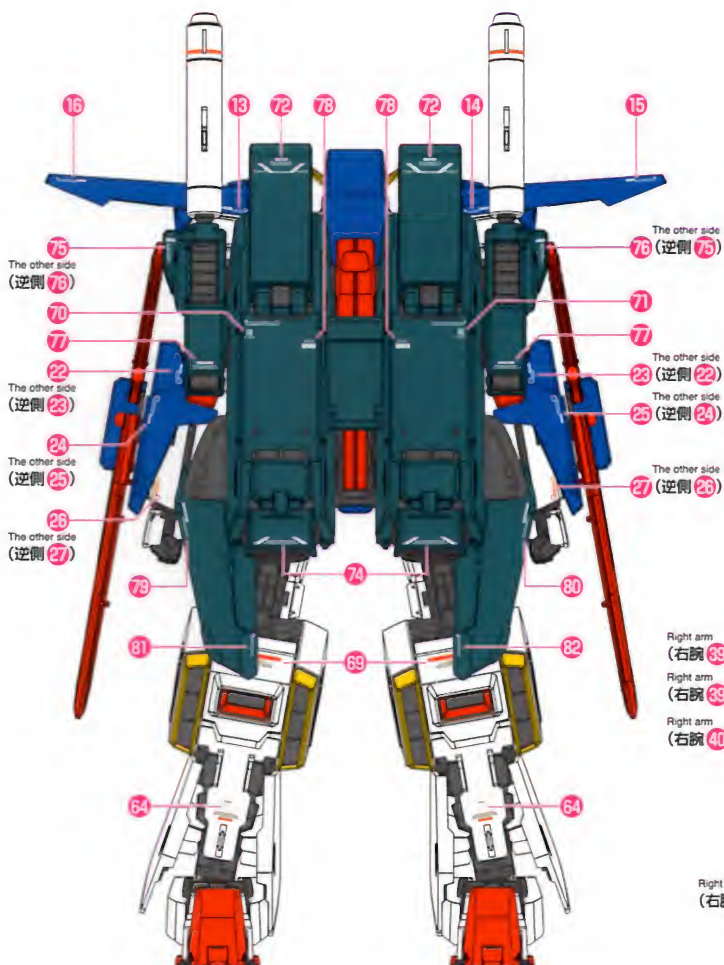
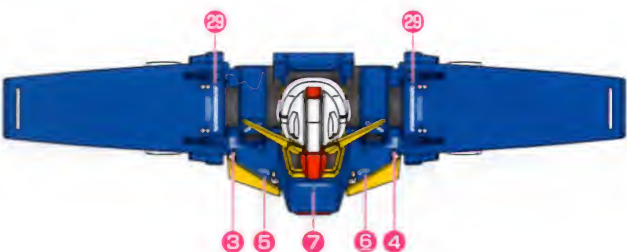
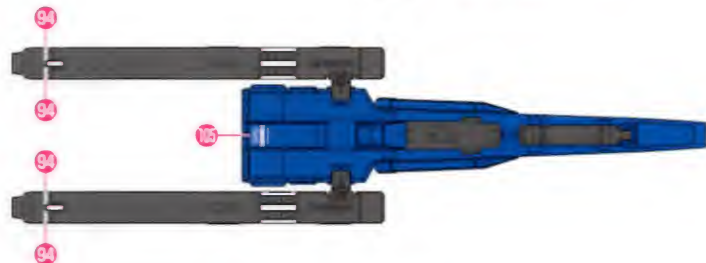
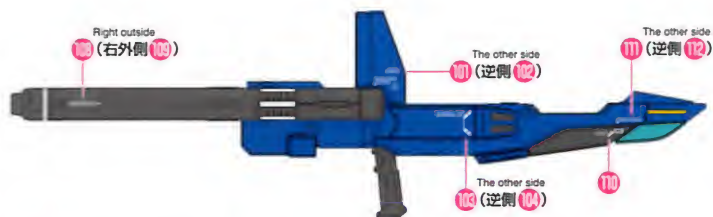
• For a more life-like finish, refer to the color guide.  
• Use of water-based paint is recommended for safety reasons.  
• The color blending is shown for reference and the actual color may differ from the image.

ZZ GUNDAM	
	【ホワイト部の塗装色】 White part ホワイト(White) 100%+ブラック(Black) 少量(Small dose)
	【ブルー部の塗装色】 Blue part クリアブルー(Clear blue) 70%+ホワイト(White) 30%
	【レッド部の塗装色】 Red part シャインレッド(Shine red) 95%+ホワイト(White) 5% +グレー(Gray) 少量(Small dose)
	【アンテナなどの塗装色】 Antenna, etc. イエロー(Yellow) 85%+オレンジイエロー(Orange yellow) 15%
	【関節などの塗装色】 Joints, etc. グレー(Gray) 90%+ブラック(Black) 10%
	【バックパックの塗装色】 Backpack ミッドナイトブルー(Midnight blue) 55%+ブルー(Blue) 30% +ホワイト(White) 15%
	【バーニアの塗装色】 Verniers 黒鉄色(Steel) 70%+ブラック(Black) 30%
	【キャノピーの塗装色】 Canopy スモークグレー(Smoke gray) 80% +クリアブルー(Clear blue) 20%
	【カメラアイの塗装色】 Camera eye クリアブルー(Clear blue) 75% +クリアグリーン(Clear green) 25%

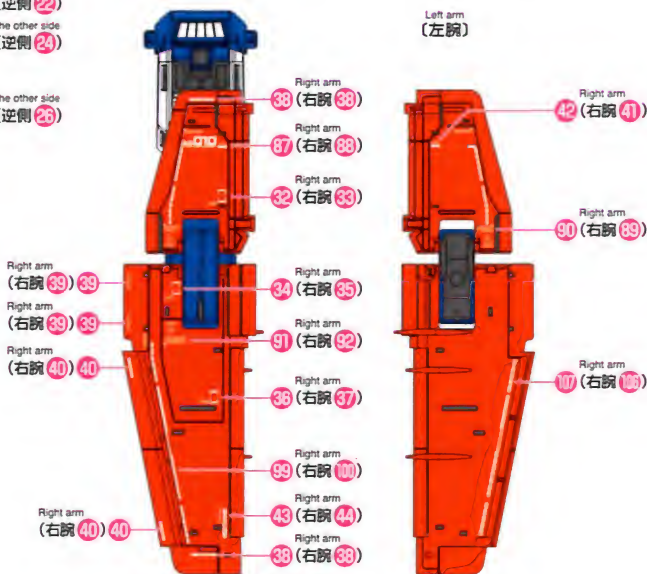
PILOT	
	【ジュード パイロットスーツの塗装色】 Judau pilot suit ホワイト(White) 100%+グレー(Gray) 少量(Small dose)
	【ジュード ヘルメットの塗装色】 Judau helmet レッド(Red) 100%
	【ジュード バイザーの塗装色】 Judau visor オレンジ(Orange) 100%
	【イーノ パイロットスーツの塗装色】 Iino pilot suit イエロー(Yellow) 55%+ホワイト(White) 40% +オレンジ(Orange) 5%
	【イーノ ヘルメットの塗装色】 Iino helmet ネイビーブルー(Navy blue) 100% +グレー(Gray) 少量(Small dose)
	【イーノ バイザーの塗装色】 Iino visor インディブルー(Bright blue) 100%
	【ベルトの塗装色】 Belt グレー(Gray) 100%







Left arm  
[左腕]



**MOBILE SUIT MSZ-010**

Gundam Models Designed and Produced by Ka.

**ZZ GUNDAM**  
**"Ver.Ka"**

**MOBILE SUIT MSZ-010 ZZ GUNDAM "Ver.Ka"**

**Instructions design team**

**Producer / Director: KATOKI HAJIME**

**Editing / Writing: MITARAI KOJI**

**Design: SAITO DAISUKE, HASHIDATE TAISUKE**

**Photography: HONDA KEIGO (ENTANIYA)**

**Coloring: MATSUMOTO TAKASHI**

**Special Thanks: AKITAKA MIKA, GUNDAM A**